

ENTERTAINMENT FOR USERS

EMES EKS FAN

月刊

■NEW
 コラム
 ウィザードリィ3
 にゃんぴ
 F1道中記
 フリートコマンダーII
 パラメデス
 電脳学園III
 DPS SG
 ディスクステーション20号
 ビーチアップ7

1991 JANUARY

1

560YEN

■特別付録
FRAY (ライケレイト)
 (THE BOOK)

■SCOP
 エメラルド・ドラゴン
 ランペール
 ティル・ナ・ノーク

■ATTACK
 サークII
 シードオブドラゴン

■LIST
 ゲームプログラム11本

■◎情報満載
 〈ドラスレ、大航海時代、
 ピンクソックスほか〉
 ゲーム十字軍

新春人気新作ゲーム特集特大号!



マイクロキャビン

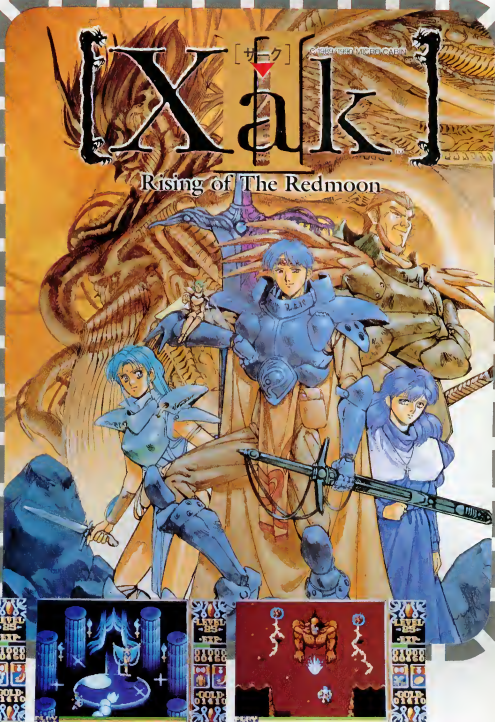
株式会社 マイクロキャビン

〒510 三條駅前四日市西栄町2-9-12 TEL. 0520(5)16487

たつたつ真実を伝える
伝説がある。

STAFF

- Produce & Scenario write / 加藤雅史
- Game Design & Graphic / 柳島秀行
- Graphic / 川口洋一郎・青木文秀
- Programming / 三曾田明
山田浩司・永井勝也
- Sound / 新田忠弘・笹井りゅうじ
- Image Illustration / 菊地通隆



SPAC

このソフトは、無断で複製・転売することはできません。このソフトは、無断で複製・転売することはできません。このソフトは、無断で複製・転売することはできません。

シリーズ第1弾
「Xak」
好評発売中!

● MSX2 MSX2+ MSX R 対応版

3.5"2DD 5枚組

MSX MUSIC
対応FM音源



発売予定
¥8,800
税別

INFORMATION DIAL ☎(0593)53-3611

新たななる冒険、 Xakの世界に今、

元気/かわいい/ドキドキ/そんな女の子の恋の大冒険。
デラック待ってて…私負けない!

In magical adventure



MSX2「Xak」開発の最強スタッフ

- Game Design, Scenario & Programming / 中津泰彦
- Game Design & Graphic / 末永仁志
- Graphic / 古屋賢三・陣内靖弘
- Sound / 新田忠弘
- Image Illustration / こまひ



● **コミカルモンスター!**

MSXの限界に挑戦したユーモアあふれる動きが特長です。ボスキャラには16パターンものアニメーションをするものも登場します。

● **カラフルマジックパワー!**

ロード(杖)による攻撃の種類、スクロール(巻物)魔法の種類。多種多彩な攻撃魔法がバトルシーン中、すべてカラフルアニメーション。

● **ピクスケールシナリオ!**

Xakを基本に作り上げられたFRAY、Xakの世界は言うまでもなく壮大。フェアリスの国での登場人物との再会も楽しみのみならず。

● **リアルアニメーション!**

VRシステム(Ver.2)搭載の多重スクロールやアニメーション効果により、美しく、よりリアルな風景を演出します。今までには体験したことのないような感覚を味わうことができます。

MSX ONLY!

Special Version

新機種MSX turbo R ● MSX R 専用 3.5"2DD5枚組

操作性アップ! 魔法を使うと、フレイが呪文を叫ぶ!
プロローグ&エピローグはturbo Rスペシャルバージョン!

● MSX2 MSX2+ 専用 3.5"2DD 4枚組

MSX MUSIC 対応(FM音源)

12月6日
新発売
各¥7,800
税別

SONY

MSX
400
夢をのせて400万円。



※写真はHB-F1XVに、モニター、プリンター、ディスクドライブ、ビデオデジタイザー、グラフィックボード、ビデオカメラ、アンプ、スピーカーを組み合わせたもので、

MSXの潜在力を引き出す。

キミのMSXはまた発展する、もっと進化する。周辺機器がいろいろ充実したMSXのシステム。キミはとどこまでF1シリーズの能力を引き出せるだろうか？

機妙な色づかい、細かな文字も再現。MSXのためのカラーモニター。
0.37mmピッチのアインブラックリットロン管採用とアナログ21ピンRGB入力が、鮮明2000文字表示、中間色のリアルな再現を可能にした。



0.37mmピッチカラーモニターCPS-11F1
標準価格 60,000円(税別)

大量のデータをしっかりと保存することは、MSXの原動力だ。

3.5インチFDD

2DDフォーマット時720KBだから、大量データをコンパクトに保存。ディスクドライブ内蔵の機種ならディスクもいらなく。



3.5インチフロッピーディスクドライブHB-F1
標準価格 36,800円(税別)

より美しく、もっと鮮やかに力作をカラー印刷したい人のための、カラープリンター。

豊かな書体・文字修飾機能による多彩な表現力、そして美しいカラー印刷機能が備わっているから、CGのカラーハードコピーもバッチリ。別売の「アインショップ」を使い、ペンキやカードのかわつなプリンターもできる。



カラーマーカー文字プリンターHB-F1
標準価格 49,800円(税別)

ゲームソフト、コンピュータグラフィックソフトの力を引き出す

2つの必須アイテム。

コンピュータグラフィックをより簡単にできるのがグラフィックボード。(右)そして1秒間16.7度射でゲームを制御するための遊射ジョイスティック。(左)



遊射ジョイスティックHB-F1
標準価格 1,000円(税別) グラフィックボードGB-F1
標準価格 1,000円(税別)

MSX2+の自然画モードをフル活用したい人のために、ビデオデジタイザー。

ビデオの映像を取り込んでプログラムに利用したい。店頭メッセージをオームグラフワーカーと一緒に目立たせたい。そんな願いをかなえるのがビデオデジタイザー。映像をMSX2+の自然画モードで取り込める。(MSX2+の256色モードにも対応可能)



ビデオデジタイザーHB-F1-V1
標準価格 29,800円(税別)

パソコン通信で人のネットワークを拡げたいなら、MSX通信カードリッジ

手軽に楽しいネットワークをのびのびとすることができる。パソコン通信、約100人分の電話機機能、かつネット通信カードリッジが、新たな人との出会いを可能にする。

MSX通信カードリッジHB-F1-120
標準価格 32,800円(税別)

F1シンセサイザーついた。

もはや音楽に欠かさないシンセサイザー。F1XV付属のクリエイティブツールIには、そのシンセの機能が一杯詰まっている。

5くらぐアニメついた。

グラフィックは楽しい。でも、絵が動いても音がついたら、もっとタシイ。F1XVのクリエイティブツールIIは、そんなアニメーションの夢をかなえてくれる。

ワープロもついた。

おなじみのワープロソフト、文書作左衛門XVバージョンがついた。



- MSX2+仕様 ●JIS第1,第2水準漢字ROM、MSX-JE標準装備 ●FM音源標準装備 ●3.5インチFDD搭載 ●16色の自然画モード ●IA/SIに文法書・解説書付属 ●スピコン・遊射ターボ標準装備



クリエイティブパソコンF1 XV
HB-F1XV ¥69,800円(税別)

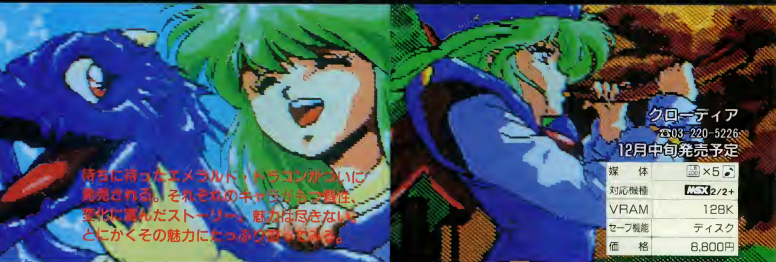
F1-SYSTEM

●F1シリーズは1985年12月31日現在、標準価格、電算機各メーカーが発表している、平均値を算出している。この平均値はあくまでも目安であり、必ずしもこの平均値と一致するものではありません。●MSXはアスキーの登録です。

FAN SCOOP

期待の人気ゲーム、エメドラいよいよ登場!

エメラルド・ドラゴン



クローディア

☎03-220-5226

12月中旬発売予定

媒体	CD×5
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

待望に待ったエメラルド・ドラゴンがついに発売される。それぞれのキャラクター個性、変化に富んだストーリー、魅力は尽きない。とにかくその魅力にたっぷり浸ってほしい。

オープニング・ストーリー

聖地イシュ・バーン。かつてこの地には、人間やドラゴンをはじめとする多くの種族が共存していた。しかし何者かがこのイシュ・バーンに呪いをかけたのだ。呪いはなぜかドラゴンにだけ向けられたものだった。ドラゴン達は次々と息絶えていきついに住み慣れたイシュ・バーンを去り、ドラゴン小国へと

移り住んでいくのだった。ドラゴン小国に移り住んでから、しばらくして1匹のドラゴン(アトルシャン)が生まれた。ドラゴンの子供が生まれるなんて珍しいことで、そのため大切に育てられていったのである。ある時、イシュ・バーンからドラゴン小国に1隻の難破船が打ち上げられた。船の中には赤

ん坊の生存者がいた。赤ん坊はタムリンと名付けられ、同じ年頃のアトルシャンといっしょに育てられた。2人はとても仲良く暮らし、兄妹のように育っていった。そんな楽しい生活もつかのま。タムリンが16才のとき、ドラゴン族の長老である白龍に、人間界に戻ることを勧められる。タムリンは人間界に帰る決心し、

2人は別れていくのだった。アトルシャンの角笛を片手にもって。



●聖地イシュ・バーンを呪いの場所

イシュ・バーンの危機

別れきわにアトルシャンは自分の角を折ってタムリンに渡した。この笛を吹けば、どんなところからでもかけつけるという「アトルシャンの角笛」を。イシュ・バーンに戻ったタムリン。しかしそこは昔の美しかった聖地ではなかった。魔王ガルスシアの侵略によって、聖地イシュ・バーンは危機にさらされていたのだ。次々と味方は

倒されていく。そしてついにタムリンは決心したのである。いまこそアトルシャンの助けが必要なのだ。角笛を吹き、アトルシャンが来るのを待っていたのである。



●とても仲良く2人は育った



●そんな楽しい生活もつかのま



●くへんの海はここから広がる



●1イシュ・バーンの地に侵入、魔王ガルスシアの軍にさらされた



●アトルシャンをもとめ、クワイルの角笛が響きわたる

さまざまなキャラがおりなすそれぞれのドラマ

エメドラにはアトルシャンやタムリンも含めて、10数人の仲間が登場する。最大5人でパーティをつくって行動するんだ。基本的にはアトルシャンとタムリンが主人公なのだが、それ以外の人も、1人1人が自分の

目的をもって行動している。そんな仲間がパーティに加わったり、離れていったりしてストーリーが進んでいく。また次に何をしたらいいのかを、アトルシャンやタムリンにアドバイスしてくれるらしい。



アトルシャン

主人公のブルードラゴンことアトルシャン。ドラゴン小国で生まれ、タムリンといっしょに育てられた。タムリンの吹いた角笛によって、ドラゴンにとっては呪われたイシュ・バーンの地に戻ってくる。



タムリン

幼い頃、時空の隔たりのあるイシュ・バーンから、ドラゴン小国に難破船で漂流してきて、ドラゴン達にアトルシャンといっしょに育てられた。イシュ・バーンに戻り、故郷を守るため戦う決意をする。



バルソム

ウルワンの町で毎日毎日、酒ばかり飲んでいる剣士。毎日飲んだくればかりいるのだが、剣の腕のほうはかなりのものらしい。彼は何か別の目的をもって旅しているらしい。



バギン

魔軍によっておくりこまれたゴーレムを封印するために、ひとりマジュレスの洞窟にたてこもっている。魔導士としての腕はイシュ・バーンのなかでも1、2を争うほどのもの。



ハスラム

エルバートの王子。かなり優れた顔たちをしている。もちろん女性にも、もてまわっているプレイボーイ？ しかも剣の腕も超一流。もう何もうことはないヤツだ。



ファルナ

エルバート王家につかえる女剣士。魔法と武芸の両方に優れていて、戦闘ではかなりの戦力になる。勝ち気な性格の持ち主で、仲間同志のケンカも心配である。ハスラムに惚れているという噂もある。



ホスロウ

魔軍からイシュ・バーンを守るために立ち上がった、レジスタンスのリーダー。性格は豪快でバトルアックスを振りまわす。敵将、オートルアコンとは何らかの因縁があるらしい。

さていよいよ物語へ突入する

魔軍と戦うためアトルシャンの助けを必要とするタムリンは、今こそ角笛を吹くときだと確信。助けをもとめるのだった。角笛

を聞き取ったアトルシャンは、イシュ・バーンの祈りの丘に降りた。ドラゴンのままでは呪いのせいで生きていけない。

銀のウロコを身につけ、人間の姿になってこの地におりた。そしてタムリンのいるウルワンの町を目指すのだった。



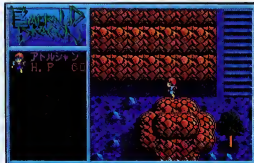
○角笛を聞いたアトルシャンはイシュ・バーンの祈りの丘へと降りた

イシュ・バーンMAP



祈りの丘

ウルワンの町



○祈りの丘から歩いていくと、そこにはウルワンの町がある

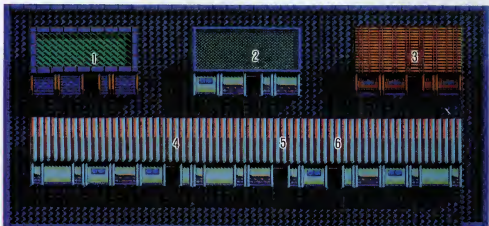
ウルワンの町

祈りの丘からずっと西に行ったところに、ウルワンの町がある。この町には、あのタムリンが住んでいるんだ。タムリン

の家は町の東北の場所にある。またこの町には、町をおさめる長老の家、酒場なんかがある。また、武器屋や防具屋、道具屋

もあるので、旅立つまえにここで装備をととのえておこう。

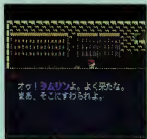
タムリンと感動の再会を果たしたらウルワンの長老の家を訪ねてみよう。剣士のバルソムを紹介してくれる。今までは相手にはしてくれなかったバルソムだが、長老のおかげで仲間になってくれた。次にひとりでがんばっている強導士バギンを助けにマジュレスの洞窟に向かおう。



●町の中にある人と話して、情報に役立つ情報をもらおう

1 ウルワンの長老の家

町の北西にあるウルワンの長老の家。家の中には長老がいて、長老に旅立つ決意を話すことになる。そのあとここに来ると、タゲで体力を回復してくれる。



○ウルワンの長老の家に話しかけると、タゲで体力を回復してくれる。

2 酒場

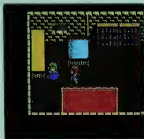
酒場は、長老の家とタムリンの家のあいだにある。いろんな人が思い思いに酒を飲んでいる。その中に剣士、バルソムがいる。彼をぜひ仲間しよう。



○この酒場の奥にいるバルソムに話しかけると、仲間になる。

3 タムリンの家

まずこの町に到着したら、何はともあれタムリンの家を訪れよう。タムリンは家の奥にいるぞ。タムリンに会ってめでたく再会ができたわけた。



○タムリンと再会したら、タムリンとバルソムは仲間になる。

4 武器屋

名	前	価格
ショートソード	100	
スリング	120	
スタッフ	80	
ノーマルソード	200	

4種類の武器がある。ノーマルソードぐらいはアトルシャン、バルソムに装備させたいところ。

5 防具屋

名	前	価格
レーザー・アーマー	100	
ロープ	50	
レーザーシールド	30	

レーザー・アーマーなど3種類の商品がある。バルソムにレーザー・シールドを買ってあげよう。

6 道具屋

名	前	価格
ヒール・ポーション	10	
テント	40	

ヒール・ポーションとテントがある。どちらも体力回復のアイテム。テントは全員に効力がある。

仲間 ▶ タムリンとの再会

人型の姿をしているため、最初はアトルシャンだとわかっていけないタムリン。しかし銀のウロコをはずし、ドラゴンに異るとすぐに気づいてくれる。呪いのせいでドラゴンのままではいけないアトルシャンなのだ。



○タムリンの姿をわかってもらう。

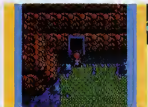
仲間 ▶ 剣士バルソム

いきなり酒場にいるバルソムに会いにいっても、軽くあしらわれるだけ。長老に会ったあと、バルソムに会いに行けば、彼は仲間になってくれる。これでパーティが3人になった。さあ、いよいよ戦いの旅に出発だ。



○バルソムも仲間になる。

マジュレスの洞窟



バルソムを仲間にくわえたアトルシヤン達は、バギンをさがしにマジュレスの洞窟に向かう。マジュレスの洞窟はウルワンの町の北西を、山づたいにいったところにあるらしい。無事洞窟に着き、中に入ってみるとそこは迷宮になっていた。何層構造にもなっていて、なかなかバギンを見つけれなかったが、なんとかバギンに会えた。バギンを仲間にくわえ、破壊のルビーでゴーレムを封印しに行くことにした。



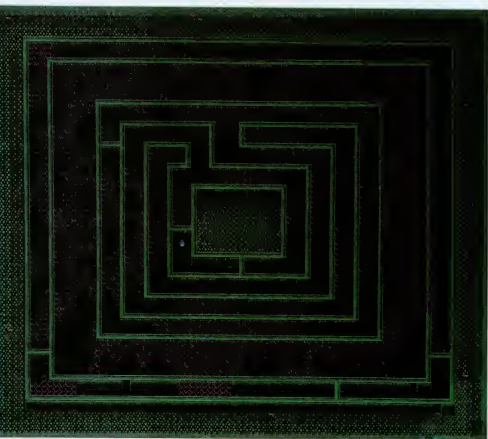
○洞窟はバギン、ゴーレム、アトルシヤン達の迷宮

洞くつの奥に潜むゴーレム

洞窟の中央にある大広間の奥にゴーレムがいる。そのゴーレムを封印しようとしたそのとき、突然襲い出したのだ。もう封印はできない。こうなったら戦っ

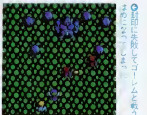


○ゴーレムを封印しようとした



入口

て倒すだけだ。4人は力をあわせてゴーレムに立ち向かっていくことにした。



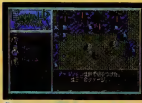
○洞窟に敵を倒してゴーレムを倒す

戦闘はオートバトルでもOK

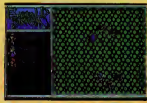
戦闘コマンド

エメドラのウリといったら、10数人のキャラがそれぞれおりなすドラマ。そしてもうひとつのウリといったら、この戦闘システム。従来のRPGでは、1人1人コマンドを入力していかなく(はならなかった。しかしエメドラではオートバトル(コンピュータが自動的に考えて行動してくれる)を採用しているので、戦闘がラクになったのである。もちろん手動でもできるぞ。

- 1 自動の手動。どちらでも好きなほうを選ぶ
- 2 誰がどのモンスターを攻撃するかを決められる
- 3 何もいうことはないだろう
- 4 アトルシヤンのターンをパスするコマンド
- 5 戦闘から逃げ出すときに使うコマンド



○オートバトルで戦闘



○オートバトルで戦闘

仲間 バギンとの出会い

バギンは以前、祈りの丘に仕えていた魔導士だったらしい。しかし今、魔軍が送りこんできたゴーレムを洞窟に封印するために戦っているという。洞窟の奥でバギンに会い、ともに魔軍を倒すために戦うことになった。



○洞窟の奥でバギンと出会う

FAN SCOOP

動乱のヨーロッパで進軍ドラムが鳴った!

L'EMPEREUR

ランペルール

これは1人の砲兵将校から権力の階段をのぼりつめ、ついに皇帝にまでなった英雄ナポレオンをモデルにした、波瀾万丈の歴史シミュレーションゲームである

光栄

045-561-6861

同04版12月15日発売予定
ディスク版12月20日発売予定

媒体	MSX2/2+
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	SRAM PAC テープ
価格	11,800円

媒体	5.25" × 2
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

世界をつかもうとした英雄の物語!

ランペルールとは、フランス語で「皇帝」を意味する。

そしてフランスにおける「皇帝」とはすなわち、英雄ナポレオンのことなのである。

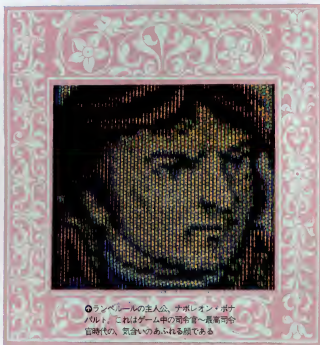
18世紀終盤、フランスは市民革命の嵐の中にあつた。

それまでフランスを支配していたブルボン王朝のルイ16世や、王妃マリー・アントワネットをはじめ、多くの人々をギロチンにかけることによって、王族や貴族などの特権階級による専制政治を廃止した。

そして、市民から選挙によって選ばれた人々による議会によって運営される共和制に、政治体制を移したのである。

このゲームの主人公、すなわちプレイヤーである、キミ自身が演じるナポレオン・ボナパルトは、1769年、現在はイタリア領であるコルシカ島に生まれた。彼は18世紀から19世紀にかけて、ヨーロッパにあらわれた英雄、天才的軍略家である。

地方貴族の次男として生まれ、軍人の道をごころざし、砲兵将校としてその才能を発揮しはじ



●ランペルールの主人公、ナポレオン・ボナパルト。これはゲーム中の司令官～最高司令官時代の、気合のあふれる顔である

めた。

市民革命の炎が自国へ燃えうつることをおそれた周辺諸国からの攻撃や、革命に反対する王党派の反動をことごとく打ち破ったのは、まだ1将校でしかなかった、ナポレオンの作戦と、

その作戦での強さだったのだ。ゲームのシナリオ1が開始される1796年3月、ナポレオンが、イタリア方面軍司令官に任命された年である。

シナリオはナポレオンの出世にあわせて4つに分かれていて、

それぞれをバラバラにプレイすることも可能である。

しかし、このゲームは、1人の皇帝の誕生をシミュレーションするのが最大の魅力だろう。

したがって、やはり司令官から皇帝となるまでを、時間を遡ってプレイする、キャンペーン型のプレイをぜひ勧めたい。

キミは、ナポレオンが夢のように軍人として数々の遠征に勝利し、フランス軍の総司令官になる。

強力な海軍を持ち、蒸気機関の実用化によって、世界にさきがけて産業革命を成功させた、大國イギリスと対立したりしながら歴史は流れる。

やがて、国の政治の実権を持つ第一執政となったナポレオンは、国政を担当する政治家としても手腕を問われる。

そしてその手腕がフランス市民に認められたとき、ゲーム上ではシナリオ3をクリアしたとき、市民から信任された皇帝、「ランペルール」となり、さらにはヨーロッパ統一をめざすのである。

英雄の成長を追う4つのシナリオ

ナポレオンの人生を追う

ゲームは右のような、ヨーロッパの地図上に、諸国の都市が表示されている画面を中心に進行する。

プレイヤーは、この画面で自国と他の各国のつながりを考えながら、ゲームを進めるのだ。ゲームの目的は、都市を占領し、自国フランスの領土を拡大することである。

シナリオはナポレオンの人生の流れに応じて、4つ用意されている。

プレイヤーは、それぞれの時期のナポレオンの持つ権限の中で行動し、各シナリオの終了条件を満たすまで、他国の都市を占領することである。

1つのシナリオの終了条件を達成した場合、自動的にさらに先のシナリオへ進行するように

なっていて、連続したシナリオのようにプレイが続けられる。

シナリオ1や2では、身分ゆえのいるるな制約があり、歯がゆい思いをするだろう。

たとえば、司令官時代のただの軍人であるナポレオンには、フランスの国政にかかわる外交をする権限や、税率を変更すること、戦力を左右する大砲の配備も自由できない。それどころか、任官地から遠征(戦争をしけること)以外で移動することもできない。

せっかく戦争の準備を整えても、政府が突然その国と友好条約を結んでしまったりすることもあるし、政府の持つ資金や物資を自由に使うこともできない。

物資などの必要な物は、すべて共和国政府へ陳情(要求)し、

ゲーム画面



自分以外の都市の兵隊を赤いマウスでつかう。兵の数が左に表示される

政府の認可があってやっとナポレオンの手元にとどくのだ。

ナポレオンの地位が向上するにしたがって、行動の制限は少なくなりますが、逆にいえばプレイヤーが直接判断し、決定する事項が増えるということ。

気楽に戦争だけしているというわけにはいかなるのだ。



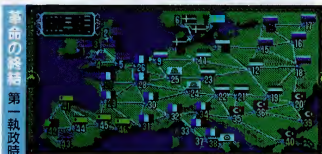
○リターンを押すと、左上の部分に命令の一覧が表示され番号で選択してプレイする



イタリア方面軍の司令官に任命されたナポレオンは、31番のマルセーユにいる。シナリオの終了条件は、フランス領の都市を3つにすること。当初のフランス領は6都市だから、新たに3都市を占領しなくてはならない。近接する32のミラノを最初に攻略するのがセオリー。



このシナリオで初めから交戦できる国はイギリスだが、海を渡って遠征するには、船の配備と制海権の確保が必要。勝利条件は、フランス領を12都市にするか、勝利条件都市と呼ばれる重要都市を4つ確保すること。34のウィーン、22ヴェネツィアを攻略しよう。



このシナリオから、内政や外交のコマンドが増え、ゲームは急にいそがしくなる。各国との食糧や物資の輸出入や同盟の締結が、ゲームの流れを大きく左右することはいうまでもない。またライバル国イギリスへの侵攻準備として、艦隊の整備を進めておこう。



ついに皇帝となったナポレオンの最後のシナリオ。すべての都市を占領するのが勝利条件である。戦いと同時に複雑になった内政や外交も考えていかななくてはならない。宿敵はこのシナリオでもイギリス。各地の港のある都市をおさえて制海権をにぎるのが先決だ。

司令官ナポレオンのするべきこと

人材のチェック

軍事にしろ政治にしろ、有能な部下がいれば心強いものだ。ゲーム開始直後、マルセーユにいるナポレオンには、部下の軍人が10人いる。

右の6人は、そのおもだったものたちで、彼らを適材適所に使うことが人を使う基本になる。

それぞれに、歩兵、砲兵、騎兵の各種の部隊指揮官としての能力、内政を処理する力、忠誠心などの能力に差がある。

騎兵軍団を指揮するのがずば抜けてうまいミュラム他他の部隊指揮官としては、ただの平凡な隊長になってしまうのだ。



●ナポレオンの要の要のシヤ
コソコソと軍に動かして、兵の士気を鼓舞し、戦場の指揮官としての能力に差がある。忠誠心なども考慮して、部下の軍人を10人使う。



●このように、部隊を運用する力も指揮官の能力に差がある。忠誠心なども考慮して、部下の軍人を10人使う。



●騎兵軍団の指揮官として、部隊の指揮官としての能力に差がある。忠誠心なども考慮して、部下の軍人を10人使う。



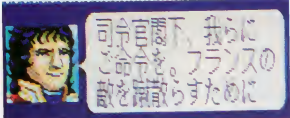
●このように、部隊を運用する力も指揮官の能力に差がある。忠誠心なども考慮して、部下の軍人を10人使う。



●忠誠心を持って、戦いの指揮官としての能力に差がある。忠誠心なども考慮して、部下の軍人を10人使う。



●このように、部隊を運用する力も指揮官の能力に差がある。忠誠心なども考慮して、部下の軍人を10人使う。



●このように、部隊を運用する力も指揮官の能力に差がある。忠誠心なども考慮して、部下の軍人を10人使う。

内政にどう地固め

ランペールでは、経済の流れや治安の状態などはすべて都市が単位になっている。

都市では、食糧と物資が生産され、また人口や商業力に応じて税が徴収できる。

農業、工業、商業への投資や、市民への食糧や物資の十分な分

配ができれば生産力も増え、軍備を整えるのが楽になるし、市民の支持も得られるのだ。

また食糧の量はその都市の兵士数を左右するので注意しよう。

税は、人口に応じて年1回徴収され一部が政府の収入になる直接税と、間接税として都市の商業力に応じて年4回徴収されるものがあり、随時徴収もできる。

ナポレオンがいる都市の税収は自由に使えるが、不足した場合は陳情によって、政府から資金を調達しなければならぬ。



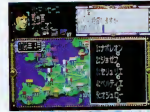
●このように、部隊を運用する力も指揮官の能力に差がある。忠誠心なども考慮して、部下の軍人を10人使う。



●このように、部隊を運用する力も指揮官の能力に差がある。忠誠心なども考慮して、部下の軍人を10人使う。



●このように、部隊を運用する力も指揮官の能力に差がある。忠誠心なども考慮して、部下の軍人を10人使う。



●このように、部隊を運用する力も指揮官の能力に差がある。忠誠心なども考慮して、部下の軍人を10人使う。



●このように、部隊を運用する力も指揮官の能力に差がある。忠誠心なども考慮して、部下の軍人を10人使う。

軍事力強化

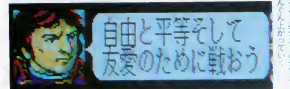
ゲームの目標である領土の拡大は、遠征、つまり戦争によって他国から都市をうばうことで達成される。

したがって、兵士をきたえ、軍備を整えることは、最優先されることである。

軍勢力を強化するには、有能

な指揮官のもとに兵士を集める編成がまず基本になる。

軍馬や大砲などの武器をそろえ、兵士をくりかえし訓練する。そして兵士たち、堂々たる演説をして、士気を高めることができれば、配下の軍隊は強力な常勝の軍団になっていくのだ。



●このように、部隊を運用する力も指揮官の能力に差がある。忠誠心なども考慮して、部下の軍人を10人使う。



●このように、部隊を運用する力も指揮官の能力に差がある。忠誠心なども考慮して、部下の軍人を10人使う。



●このように、部隊を運用する力も指揮官の能力に差がある。忠誠心なども考慮して、部下の軍人を10人使う。



●このように、部隊を運用する力も指揮官の能力に差がある。忠誠心なども考慮して、部下の軍人を10人使う。



●このように、部隊を運用する力も指揮官の能力に差がある。忠誠心なども考慮して、部下の軍人を10人使う。

国家の栄光をになって遠征だ!!

戦争(す)る前に

遠征こそは、軍事の天才であるナポレオンの腕の見せどころであり、このゲームでもっとも華やかでおもしろい部分だ。

遠征は戦争である。したがってこれに勝利するためには、前ページで紹介したようにふだんから軍隊をきたえて、有事にそなえておくことが大切だ。

攻めこめるのは、フランスと対立する国の都市である。

まずは情報のコマンドで、周辺の国との関係や、攻めこむ都市の情勢を分析する。

自分がいる都市から移動できる都市が敵対する国のものであれば、その都市は進軍目標にすることができる。

攻めこむ都市が決まったら、軍隊の出動準備をする。

まず軍備のコマンドを使って、編成をもう一度チェックしておくのだ。

砲兵はナポレオンに、騎兵はミュラにといったように、得意な部隊を各軍人に担当させるのがいちばんいい。

編成が終わったら、いよいよ遠征の開始だ。

コマンドの1番、遠征を選び、攻めこむ都市の番号、参加する軍人(と、その率いる部隊)を決めて入力する。

遠征に必要な食糧の量を考えてくるので、必要な日数だけの食糧を用意し、進軍する。

画面の上を、装備を背負った歩兵や軍馬がトコトコと移動していくグラフィックも数端があってなかなかかわいいぞ。

情報収集



● 敵を知りたい場合は白旗をうかす。情報は重要だ。

遠征参加軍人を選ぶ



● 大軍のボイラーは素人の指揮能力と共にお

遠征開始



● よいよ遠征開始。部隊を使つていよいよ遠征の準備

いよいよ進軍だ!!

戦闘モードに入るとヘックスタイプの移動をする画面に切り換わり、戦闘開始となる。

通常戦闘のほかに、その部隊の種類に応じて特徴的な戦術があり、たとえば歩兵は、戦略的に橋を破壊したり、陣地を設営するなどの工作ができ、戦闘を有利に進めるのに有効である。騎兵は、1回で敵の1団を壊滅に追いこまできりかえし攻撃

をしかける、突撃という戦法がある。

そして砲兵は、遠距離から敵に向かって砲撃をすることができ、敵に打撃をあたえるほかに、敵に混乱を招かせる支援的な戦法が期待できる。

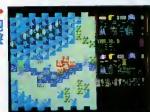
戦闘中、士気を上昇させるために自らの軍団を鼓舞したり、敵の攻撃で混乱した自国部隊を回復させることもできる。

戦別はどちらかが全滅、あるいは退却するか、食糧が切れて継続できなくなるまで続く。

各部隊をうまく使って、自国を勝利に導くのだ。

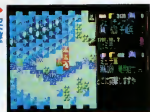
さあ進軍のドラムをならせ!

砲撃



● 砲撃が陣地の破壊に有利である

突撃



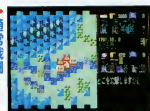
● 成功すれば有利な戦術だ

工作

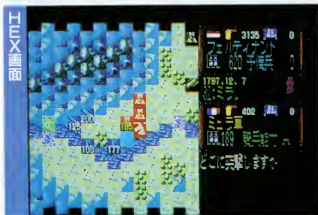


● 橋を壊して敵の進路を断つこともできる

通常戦闘



● 通常の戦闘は地形が大いに左右される



● 戦闘モードに入ると、青い部隊の移動、赤の部隊の攻撃のグラフィックが楽しめる

さあ!! 戦利をめでせ!



1M5000

とってもファジィなRPG現る

禁断の塔

Tir-nan-óg

ティル・ナ・ノーグ

システムソフト

☎092-752-5262

12月25日発売予定

シナリオとかマップとか、RPGとしてまっさきにいわなくてはならない部分があいまいで、つかみよがない。いったいどんな世界観なのかを紹介しよう。

媒体	5.25"×3
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円



これ日本で死ぬまで遊べるぞ



特殊なゲームシステム

このゲームの特徴は、ほかのRPGと比べてシンプルなこと、そしてプレイヤーの自由度がとても高いことだ。

たとえばシナリオだ。近頃のRPGは、アイテムや仲間を集め、謎を解くなどのとりあえずの目的が与えられ、それが最終目標をはたすための、重要な過程となっていることが多い。

しかしティル・ナ・ノーグは、最初にいっしょに遊ばれる最終目的以外には、複雑な過程や謎などは

ない。

基本的に主人公の行動はきわめて自由で、自分で進んだ装備を使って、自分で進んだ仲間と、好きなようにマップ上を冒険していくことができる。そこがこのゲームのポイントなのだ。

マップに関しても、どこに町があり、いまどこにいるかは、全体マップがいつでも見られるし、確率のダンジョンに入っても、オートマッピング機能があり、よけいな煩わしさが無い。

無限の可能性のシナリオ

このゲームはシナリオはもとより、フィールドやダンジョンといったすべてのマップもはじめるから決まっておない。シナリオを作るモードがありゲームを始める前に勝手にコンピュータがゲームの要素を組み立て、できたものをプレイするからだ。

この物語を無断で作れるシナリオメイキングが、ティル・ナ・ノーグの最大の魅力、これ！日本で死ぬまで遊べるのだ。

また、ディスクに入っている

サンプルデータを使うか、シナリオについているシナリオコードを入力しないかぎり、おなじシナリオができることはほとんどない。つまりそのシナリオはプレイヤーだけのものなのだ。



●シナリオエディタは、12.5" 40mm×75mmの5.25"ディスクに保存できる

こんな名前だってあり

ゲームのシナリオを作るとき主人公の性別と名前をまず決めなくてはならない。性別はおちる男女性か女性かしか選択の余地がないが、名前にはたてはよくあるひらがなやかたかなだけではなく、一部のグラフィック記号に対応していてもちよっとへん？ な名前を考えてあげたりもできる。

他機種版みたいに漢字やいろんな記号に対応できないのがちよっとさみしい。

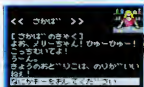


●[GRAPH]キーを押してこんな名前たてて登録できるという一件。なにもここまでは

こんなメッセージだってある

会話をすると、ときには写真のようなどうしようもないメッセージがかえってきたりして、笑わせてくれる。

考えてみれば、町を歩いていていきなりなにかたずねられたら、トンチンカンな会話もありうるわけだ。現実的に考えると、あたりまえというのが正しいのかもかもしれない。



●ときにはこんなおかしな会話もなったりする。深くは考えない、軽く笑って過してあげようじゃないか

※画面は開発中のもので、一部未完成の部分があります



より現実的な世界を……



このゲームを始めてみると、これまでのゲームにないリアリティが感じられる。

会話などで得た情報を実行するかしないかをプレイヤーが選び、最終目的以外の途中のストーリーを変えられるのだ。

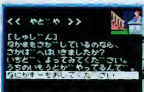
同じシナリオでも、プレイヤーによってその内容はまったくちがうものになるわけ。そしてイベントをクリアしないと次の町へは行くことができないなどということはなく、移動するだけならば、たいていの場所はイ

ベントリアとの関係はなしで動き回ることができる。

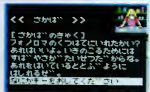
また、パーティは酒場など決まった場所で集めることができるが、適中偶然出会う仲間になんていうときもある。

考えてみると、これまでのRPGは決まっているシナリオをプレイヤーが追いかけていた。しかし、このゲームは目的が決まっているが、プレイヤー自身の歩きかたによって歩いたうしろにシナリオができてくる形式になっている。

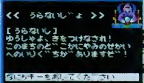
人のいるところに情報あり



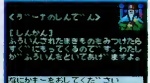
◎ここへ来てくせし〜んがいたと聞いてみるのもいいんじゃないですか。1回いいことたくさんあるし……



◎ここで飲酒もしんくんのいるのがよくからいなくて、1情報を得ることができた

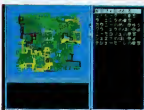


◎前夜の進行上で行きつづつたときに出てもらったこんな書込みが返ってきた。さて、どうやって探そうかな?



◎「どうしては、老物は買えるもの以外にどこにあって、見つけるのもあるという推察ができるのだ」

行きたければどこへでも



◎あの「ナツノオキ」……世界が平たくなっていく。各地の地名もすべて変更されてくる。最初はリスロンの城に1つ



◎城から少しは北に……第一の町まで……リスロンの城にもこれほどまで移動できた。おらん町に入るとこまである

道中こんなことも



◎歩いているときになりファルコンがあらわれた。しかし、戦わずして戦うという手ずでもない。話しかけてみようかな



◎アック! 話しかけたいけど、相手が相手だけに何を、持っているのさききりわからん。仲間に加えてみようかな?



◎ありやあ、仲間に加わっちゃった。でも、どうせ戦犯にならなとこと人と戦って逝けるんだらうなあ



◎突然に話しかけてくしゃし〜んに話しかけてくれるしあーりませんが。わけがわかるんだけどやってみるのだ

MSX版への道のり

PC88版「ティル・ナ・ノーク禁断の塔」は、PC98版の元祖ダーナの末裔のシナリオやマップなどの構成と、ティル・ナ・ノークIIの操作性のよいシステムや町のなかのマップの追加などの点を取り入れてできたものである。MSX版はその、PC88版からの移植版だ。

PC88版とタイトルが同じのだが、ハードの性能上理由からグラフィックがかなりの変更が見られる。特にマップがそでうだがPC88版を忠実に移植したために入ってきて見にくくなったPC88版よりも見やすくなり、わかりやすくなった。

ダーナの末裔



◎移動の主人公はタリス。初見1つてみればその描写はよく、メニュー形式がはずりまわるといふ興味深いものだ

ティル・ナ・ノークIIカオスの警鐘



◎アップのバリエーションやセーブのマップ作成機能と見比べてくれば、押さえても動きさせない演出がコクイ

禁断の塔



◎制限の解除もPC88版にのみ追加。グラフィックはやはりかなり理解があるようになっている。



冒険を始めるための知識



まずはお城へ

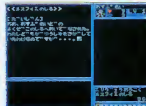
シナリオメイキングが終了してゲームを始めると、この世界の入口にあたる城下町の入口に放り出される。

そのシナリオの最終目的はお城で聞けるのでまずは出向いてみよう。でなければこの世界のお話が始まらないわけだ。

訪ねてみるとまず事のてんまつ、つまり冒険の目的を聞かされ、旅立ちに際しての準備金と場合によってはある程度の装備品で剣や盾といったものがもらえたりする。また、城内の誰かがパーティの一員として加わることもある。



●ゲームを始めるといきなり城下町の入口に投げ出された状態になる。さっさと城へ出向いてみることにしよう



●城に入っていると大団があなただいたく状況を教えてくれた。さらに準備のためのお金をくれた。よろず屋で準備をしよう

自由なパーティ制

パーティ制のRPGということだが、決して仲間を制限致いばいまで集めなくてはいけないというきまりはない。

種族なことをいえば最後まで1人で行動をとってもかまわない。また、1度集めた仲間を最後まで付き合わせる必要はなく、仲間に加えてみて、あまり必要に思わなかったらはずしてもかまわないし、すでに抱えている

仲間よりもいい者を見つけたらとれかえてもいい。

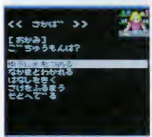
また、画面全体の右下に時計のようなものがあり昼までまたは夜まであとどれくらいか一目でわかる。

昼は夜に比べて敵に当たる確率が低く、手強い敵と遭遇することも少ない。レベルが低いうちは夜の外出はひかえたほうがいだろう。



パーティ自由!!

酒場に入って



●酒場で仲間になってくれる勇者がいなくかどうが懸念してある。名乗り出る勇者がいなくてもいいのだが……



●どうやら名乗り出る仲間がいない。はたして僕はどこまでのお付き合いとなるのだろうか楽しみだ



●昼は敵と、少し明るく出た。レベルが低いうちは昼間のうちに敵と戦って経験値やお金を稼ぎたい



●外も暗くなってきた。ただし、町の中に入っていましてもよし。レベルが高ければ寝やすいのだが

キャンプで命令

パーティに対する命令はすべてキャンプメニューによっておこなう。たとえば装備品を買ったら装備の変更というメニューを選びどうするかを決めるし、ゲームのロードやセーブもここ

ちょっと変わった命令に眠るというのフォームーション変更というのがある。眠るという命令は道具や巻物を利用しないで、野宿してHPとMPを回復させること。ただし、たいした回

復力はなく、1日に1回しかできない。なお、睡眠中は時間が勝手に進む。

フォームーション変更は敵との戦闘時の初期設定で、おののすべき態勢と隊列の組み替えをここでしてやる。これは戦闘のたびに設定を合わせたりする必要をなくしスビーティに行動を開始できるようにするために、少しでも自分に有利な状況で戦うための便利な命令だ。



●キャンプメニューの「命令」にパーティに対する命令を選んでさらに細かいことを選べるのがほとんど。命令によってはパーティ全員にかかわること個人ごとに設定をしたりするものがある。そのほか軍装設定やロード、セーブもある



●睡眠中にパーティをいっしょに行動させることもできる

●睡眠中にパーティをいっしょに行動させることもできる

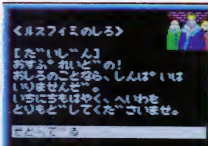


城下町を知っておこう

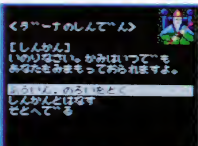


冒険を開始した城下町はショップや施設がすべてそなわっている。しかし、ほかの町に行った場合、たとえばよろず屋がなかったりとか、医務所がなかったりすると、そこもあるのだ。

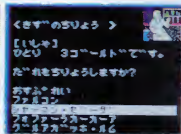
ショップや施設の役割はまるでチェーン店がこごとこの町に行っても同じだが、価格に差はある。最初の城下町で用があるうがなかるがひとりのせいでおこう。

城

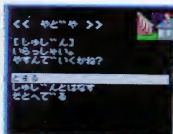
Q「たししんかん」は、ルズフィミのしるのたししんかん。ゲーム開始後はここが重要

ダーナの神殿

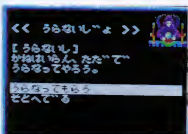
Q「ラナーナのしんでん」は、10種の武器の「こご」をみるたから、町でみかけるたごによってみよう。いいことあるかも?

医療所

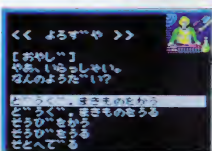
Q「きすのぢりよう」は、おすふおれいごのぢりよう。おすふおれいごのぢりようにお金を支払って回復できる

宿屋

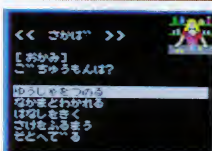
Q「くやどや」はお金を払えばおすふおれいごのぢりよう。おすふおれいごのぢりようでも睡眠を取ることが可能。しかも昼寝

占い師の家

Q「くらぬしよ」は、おすふおれいごのぢりよう。おすふおれいごのぢりよう。おすふおれいごのぢりよう。おすふおれいごのぢりよう。

よろず屋

Q「よろずや」は、おすふおれいごのぢりよう。おすふおれいごのぢりよう。おすふおれいごのぢりよう。おすふおれいごのぢりよう。

酒場

Q「ざわば」は、おすふおれいごのぢりよう。おすふおれいごのぢりよう。おすふおれいごのぢりよう。おすふおれいごのぢりよう。

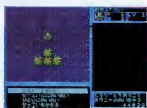


もちろん常識はあるぞ

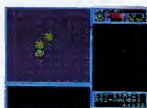


最近の大作といわれるRPGにくらべると、本当にシンプルで、あいまいに見えるゲームなのが、もちろんRPGとしての常識的なことからは、ちゃんと通用するようになっている。

条件によっては先に進むことはできない、動くことはできても、むやみやたらに拠点から遠くなれば敵が強すぎたりしてあっけなく死んでしまうことだってある。

足をのばすと

Q「足をのばすと」は、おすふおれいごのぢりよう。おすふおれいごのぢりよう。おすふおれいごのぢりよう。おすふおれいごのぢりよう。

強すぎる～

Q「強すぎる～」は、おすふおれいごのぢりよう。おすふおれいごのぢりよう。おすふおれいごのぢりよう。おすふおれいごのぢりよう。

死んだ……

Q「死んだ……」は、おすふおれいごのぢりよう。おすふおれいごのぢりよう。おすふおれいごのぢりよう。おすふおれいごのぢりよう。

ラトクの冒険はさらに続くぞっ!

Xak II

[サーク]



マイクロキャビン

☎0593-51-6482

12月下旬発売予定

媒体	CD×5
対応機種	MSX2/2+ 準
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク/PAC
価格	8,800円

さて、発売までいよいよ砂踏みの冒険に入ったXak II。今回は、最初の冒険の手引きになるように、ボロースの森から北の森くつ、最初のボスまでしっかりと紹介していこう。

ラトク、再び旅に出る

港町バマワを目指して旅を続けるラトク。ボロースの森で迷ってしまった彼のもとに、ピクシーからの情報が入ってきた。女の子が木にしばられているという。急いでかけてよ! などとずうずうしいことをいう。しぶしぶしてあった縄をほどいてやると、はすかしそうにお礼をいってくれた。

彼女、シャナ・タウトワークは、ボロースの森にかかった封

印を解くことのできるタウトワークの像を持っていた。彼女を病院に連れていくためにラトクは、それを使って森を抜け、ようやくバマワの町に入ることができた。

ところが、病院には医者はいなかった。酒場で1人酒を飲んでいるという彼を捜しにいったラトクは、実はその医者、パスバは捜し求めている父親、ドルク・カートの過去を知っている貴重な人物の1人だったという

ことを知る。

しかし、ドルクの居所まではさすがにパスバも知らないようだった。そこで、ラトクは父親の過去を知っているというもう1人の人物、武器屋を営んでいるジークに話を聞きにいった。しかし、彼はドルクの話になるとぱたっと口をつぐんでしまい、なにも話そうとしない。しかたなくトボボと武器屋を出たところにてび神父さんに会ってほしいと町の住人がラトクに話し

かけてきた。

いそいで神父さんに会って話を聞くと、どうやらボロースの森は最近凶暴化してきているモンスターによってかなり危険な場所になっているらしい。もともとの森の住人であるシャナでさえも木にしばりつけられるありさまだ。

ラトクは神父の森を救ってほしいという願いを聞き入れ、ボロースの森へと再び旅立っていったのだった。



●モンスターのよって木にくくりつけられていたシャナ



●シャナ・タウトワーク。森の医者



●教会はカルマを測ってくれるところ



●ジークはなにを知っているはず



●つぼまっているようにみてもどきどき!

※両面は開発中のものです。製品版では、色などに多少の変更があります。

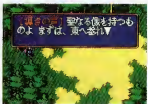
ボローズの森で大奮闘!!

タウトワークの像を持って再びボローズの森へくりだしたラトクに、どこからか語りかけてくる声がある。

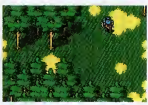
ちょっとびっくりしたけれど、この森の地図もなにも持っていない状態なので、とにかくその謎の声に従うことにした。

声に導かれて歩いていくと、出でた出でた、森の中をモンスターたちがわがわが物顔で歩いている。バヌワの町の武器屋に使い慣れた武器とか防具をあずけてしまったラトクには少々戦いづらいたころもあった。しかし、何回か戦っているうちに戦闘のカンをとりもどした彼は現れるモンスターを一刀両断にしていた。

そして、目の前に1本の大きな木がそびえ立っているところまで進んできた。少しのあいだ悩んだラトクだったが、木の中にあるはしこを登ってみることにしたのだ。



● 湯気の声にしたがって行動することが重要なのだ



● タウトワークの像を持ってはしこに登られている船長を解くことができる



● 森の中に1本の木がそびえ立っている。登ってみよう

おや? 旅の一行だ!!

謎の声に導かれて歩いていく途中、森の中で迷っている途中に出くわすことになる。シャナに出会う前のラトクと同じで、ボローズの森の結界にはばまれて



● 旅の旅人から話を聞いてみる



● 旅の旅人の手紙に書いてあることを思い出してみよう

出口を探すことができないのだ。おまけにモンスターに襲われて仲間が1人が倒れてしまったらしい。旅の一行の中にいた吟遊詩人のホーンは気になるやつだ。これからも登場しそうだぞ。

リユーン再び……

ボローズの森を南に下ると天空の橋につながる大木に通じる道に出る。そこに1人の男がスライムの大群にかこまれて悪戦苦闘している。



● リユーンは既に戦死したはずなのに、どうして生きてるのか



● スライムを倒して見ると、どこかみた顔だ。そう、彼はラトクと同じ戦神デュエルの血を引く戦士、リユーンなのだ。

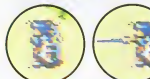
闘している。男は、魔法を使ってスライムを全滅させた。男をよく見てみると、どこかみた顔だ。そう、彼はラトクと同じ戦神デュエルの血を引く戦士、リユーンなのだ。

戦いに勝つ!!



● モンスターを倒さないと進めない

ゲームをスムーズに進行させるためには、早め早めのレベルアップをこころがけてほしい。とにかくモンスターを倒してレベルをあげればアクションがあまり得意でない人も少しは楽になるというものだ。で、実際のモンスターとの戦闘において気を付けてほしいのはモンスターとの間合いだ。あまり近づくとダメージを受けるし、遠すぎても今度はこちらの攻撃が当たらないということになる。慎重にモンスターに近づいて一気に攻撃! がポイントだ。



● なるべく間合いを見切って攻撃だ

ボローズの森マップ



- ① スタート
- ② シャナとの出会い
- ③ バヌワの町
- ④ シャナの家
- ⑤ 旅の一行
- ⑥ 北の洞くつ
- ⑦ リユーンとの出会い
- ⑧ 眠る巨人

次なる試練は……

木の上には1軒の家があった。「誰かいますか?」と中に入ってみると誰もいない。しかし、どこからともなく声が聞こえてきた。老婆の声だ。

その声は、ラトクが森を荒らしているモンスターを倒すために選ばれた存在であるということを知ってくれた。そして、聖

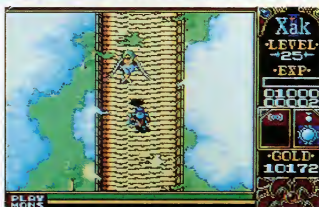
なる鏡を取ってこいという。モンスター退治のために必要だというのだ。ラトクは、さっそく北の洞くつへと足を運んだ。

途中、森の封印によって出口を塞がれている旅の一行に出くわしたラトクは、タウトワークの像を渡して先を急いだ。

結局、タウトワークの像なしでも北の洞くつにはたどり着くことができた。そして、洞くつ内で宝箱を見つけた。

一瞬さざった不安はねのけるように勢よく開けた宝箱の中には目的のシャナラムの鏡が入っていた。しかし、それを手に取った瞬間、どこからか召喚の魔法が発せられ、ラトクのまわりをG・トードの群れがとりかこんだ。

やっとの思いで洞くつを抜け出し、ラトクは大木の上の家に



「はらいいなかの大きな木にガーニー・カラクリ、集いかけてる!」

戻った。と、そこにいたのはシャナ・タウトワークだった。ケガは良くなったらしく、自力で帰ってきたという。

そして、天空の橋を渡って次なる2つの洞くつへ向かえといひ渡されたラトクは、森の家をあとにした。



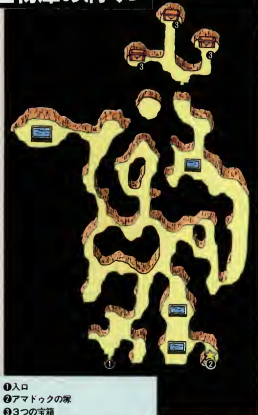
「G・トードはシャナの手を助けた」

シャナラムの鏡だ!



「宝箱の中にシャナラムの鏡が! やったぜ! でもそのあとにG・トードがずい」

宝物庫の洞くつ



①入口

②アマッドクの家

③つの宝箱

(電薄書上巻、蛇のリング、ワナ)

洞くつは2つある。1つは宝物がたくさんおいてある洞くつ。宝物庫の洞くつでもいうのだろうか。そしてもう1つは東天王、ボグレウスの住む洞くつだ。洞くつ内にはモンスターがいっぱいいる。ボローズの森のモンスターとはけちがいに強いから、慎重に倒していこう。そのほかにもたくさんのトラップ(わな)がしかけられている。気をつけよう。といってもけつこうひっかかっちゃうんだだけね。まずはとりあえず、ボグレウスの洞くつへ行ってみよう。新たなカギが見つかるはずだ。そのカギで宝物庫の宝箱を開けることができるぞ。宝物庫の洞くつにもどってさまたまワナに注意しながらひととおり宝を見つけたら、ボグレウスの洞くつに戻る。最初のデカキャラ、ビグレウスが待っているぞっ! そしてそのさらに向こうにボグレウスが待っているのだ。

ボグレウスの洞くつ



①入口

②槍のカギ

③ビグレウス

③つの人面首

(サイテン人形、ワナ、ボグレウスの間)

洞くつの奥深く待ちうける妖魔たち

ボグレウスの洞くつを進んでいくと口をさく扉にぶつかった。この扉を通るためには、お金が必要だ。ラトクはモンスターを倒して得たお金をしぶしぶ差し出した。

そして、無事に扉を抜けたラトクの前に立ちふさがったのが、ビグレウスだ。恐怖のビグレウスは、四天王とよばれるボスではないが、なかなか強力な敵だ。最初は人間の形態をしているが、突然真の姿をあらわすのだ。かなり骨格のしっかりした、強そうなキャラクタだ。

そして、なんとかビグレウス

を倒して部屋の奥にあらわれた新しい扉に入ってみる。すると、3つの扉が目の前にあった。不気味な扉だ。

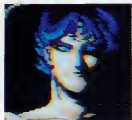
ラトクはその1つに入ってみる。すると突然、足元の感触がなくなり、落ちて落ちた。

しばらく落下感覚を味わったあと、1人の男が立っている部屋にラトクは降り立った。

男の名はボグレウス。この洞くつの主であり、また、四天王のひとりである、東の天王だ。前に出てきたビグレウスはボグ

レウスの弟だ。

ボグレウスは、常に自分の回りに浮遊するボールのようなものから稲妻を発射したり、顔からの針攻撃など豊富なパターンを繰り返しながらラトクにせまってくるぞ!!



シャナは、この洞くつで、何をしてきたのか?



1stキもたがってボスにも足がついているのな、でかい!



四天王の1人、東天王ボグレウス。さまざまな攻撃でラトクを苦しめるぞ、いったいどうやって倒せばいいんだろう?

さあ、洞くつを脱出だ!!



だれなんだ?!

シャナそっくりのこの女の子はいったいだれなんだ? シャナとの関係は?

「麗り姫ミューンをゴスペルに還すでないぞ」というセリフを残してボグレウスは倒れた。ゴスペルとはいったいなにもなのか? 麗り姫ミューンとはなにもなんだろう?

とにかくこの部屋から抜けださなくては……。

とにかく歩き始めたラトクの前にベッドに横たわる女の子が眠っていた。顔をのぞきこむとなんと! シャナ・ダウトー

クとそっくりの顔じゃないか! 彼女が気になるラトクは、おもむろに彼女をだきかえて走り始めた。両手を塞がれている彼女はモンスターの攻撃をただひたすらにゆるさない。

そして、宝箱の下に地下へへの抜け穴を発見したラトクはそれを使って外に出ることにした。

落ちてくるつららをよけつつ、攻撃をしかけてくるゴプリンをよけつつ、そして、天空の橋で



宝箱の下に抜け穴があった!

もなんとかハービーの攻撃をかわしつつボロウスの森まで一気に戻ってきたのだ。

シャナの家に戻ってみると、老婆の声がかまたラトクに語りかけてくる。

そして、隠された過去の秘密をその声は語り始めた……。眠ったままの彼女は麗り姫ミ

ューンらしい。彼女を眠りから覚まさせるためにラトクはバヌワの町に彼女を連れていった。しかし、ミューンはなにかの呪いにかかっているらしい。時がくれば自然にめざめるという。

ラトクは彼女を病院に預けると、冒険の成果を伝えるために教会に向かった。



シャナは、この洞くつで、何をしてきたのか?

そして次の冒険がラトクを待つ!

福岡まで行って、見てきちゃった!

FAIRY TAIL

Seed of Dragon

シード オブ ドラゴン

リバーヒルソフト

☎092-771-0328

12月21日発売予定

媒体	BOX×3
対応機種	PS2
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

福岡のリバーヒルソフトで『シード オブ ドラゴン』の開発がはじまり、そして進んでいた。各々は黙っていたが、たつきさん、ユズキウツカが実際に体験してきた。

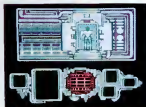
期待どおりに動く! 動く!

リバーヒルソフトの開発室でPC-9801、X68000、FM TO WNSなどの高性能マシンがずらば並んでいるなか、タボちゃんと再会した。東京の編集室にあるタボちゃんとはちょっと、違ふみたい。赤道に近いからちょっと熱くなっているみたい。で、『シード オブ ドラゴン』

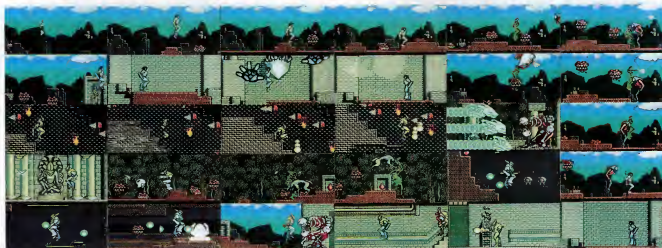
はというと、びゅんびゅんとはいかないまでも、ずんずんって感じで動いていた。むしろ、デカキャラがびゅんびゅん動いてしまうよりも、重厚な感じで良かった。リバーヒルの人は3重スクロールの動きがイマイチとか、いってたけど、背景はちゃんと多重スクロールして、

キャラクタもスムーズに動いていたので、ウキウキしてきちゃった。

でも、敵キャラが何匹も現れると、グッとスピードが減速するので少し考えてしまったけど、製品ではもっと速くなりますという答えを聞いて安心して説明を聞くことができたのでした。



①『シード オブ ドラゴン』の動きはかなり早い。タボちゃんの重厚な動きもよく決まっています。



②『シード オブ ドラゴン』の戦闘画面をいくつか撮りました。

融合変化とエレメント

いきなり、実戦の話になってしまうファン・アタックなんですけど、融合についてもっと詳しく説明しなくっちゃいけないな、と実際に動いているのを見

ながら思ったですよ。これは担当者の思っていた融合なんだけど、倒した敵からパーツを取るといふ説明を聞いて、すぐに手とか足とかバラバラに敵の体が

飛び散ってそれを拾い集めるんだと思っていた。MSXのイベントに行った人は知っていると思うけど、敵を倒すと丸いアイテムを出すことがあるんだよね。

これを集めてパワーアップしていくのだ。バラバラ落ちている手や足を拾って体にくっつけるというように、グロテスクなものではなかったのだ。

融合変化の一例

まず、敵を倒してアイテム(エレメントと呼ぶ)を出し、それを取って融合モード(24ページ)で攻撃方法などを選ぶのだ。

○こうやって、ぼーっとおぼえているまげな敵(1)を倒す



○すると、丸いアイテムが出現することがある。これをエレメントだ



○エレメントを集めて融合変化すれば、(1)とは異なるように手足が変化します



エレメント

先程、敵を倒すと丸いアイテムを出すことがある、と書いた。これが、エレメントと呼ばれるもので、これを取っていくといろいろな融合変化と共に、自分も強くなっていくのだ。エレメントには属性というものがあ、火の属性のエレメントを使って融合変化をすると炎を吐いたり、火炎弾をうったりというように、火に関係のある能力が手に入るようになるのだ。

手足変化のためのエレメント

手足の変化を決めるということは、武器の選択でもあるのだ。いろいろなエレメントの組み合わせでより強力な武器を作り出すこともできる。

○水の属性を持つエレメント これを取ると水系の攻撃力が増える。攻撃力には4つの段階があり、一定数エレメントを取ると、より強力な攻撃ができるようになる



○地の属性を持つエレメント これを取ると地系の攻撃力が増える。このエレメントの武器は四方八方に弾が飛び出すというようなものが多い



○風の属性を持つエレメント これを取ると風系の攻撃力が増える。フーメラシの弾を射つことができるというのがこの属性の基本のようだ



○火の属性を持つエレメント これを取ると火系の攻撃力が増える。火炎を放射して敵にダメージを与えるのだが、段階が上がるごとに炎が長くなる



胴体変化のためのエレメント

胴体の変化は特殊能力のバリエーションを広げるのだ。バリアにはじまり、地震や情態を呼び出したりといったこともできる。

○水の属性を持つエレメント これを取ると水系の特殊能力が増える。水系のエレメント(情態)を呼び出して攻撃させることができる



○地の属性を持つエレメント これを取ると地系の特殊能力が増える。地系の特殊能力でいちばん手強いものは震動が上下に揺れる地震だろう



○風の属性を持つエレメント これを取ると風系の特殊能力が増える。ほかの属性はわりと攻撃に重点を置いた能力が多いのだが、風系はシールドで防御する能力



○火の属性を持つエレメント これを取ると火系の特殊能力が増える。自分の体ごと(または)の髪をまとわせることによって、攻撃と防御の両方をやっつけてしまう



融合変化



○融合変化はエレメントを取って(1)のように(1)でもできる。融合によって、胴体の形が変わると同時に攻撃方法なども変化していく

融合変化は左のエレメントを取ったら選択するモードに入り、攻撃方法を変えたり、特殊能力の種類を変えたりすることにによって、どんどん体が変化して、どっちがモンスターだかわからなくなってしまう。

ここまで読んできて、「え、じゃあエレメントの数しか変化しないの？」と思った人もいるかもしれない。それでも、かなりの数の変化が見られるのだが、さらに、属性は2つまで同時に

選択可能なのだ、という新しい情報も提供しよう。

・どんな、顔のながかごんがらかかってしまった人もあると思うが、もう1度整理してみよう。

- ①エレメントを取ると手足、胴のどちらかが変化する。
- ②エレメントには4種類の属性がある。
- ③各属性は4段階のパワーアップがある。
- ④エレメントは2種類の属性を同時に選択できる。



○スタート直後の姿。○手足、胴体とも火の属性の融合パターン

○手足、胴体とも火と水の属性をかけたもの

融合モード

融合変化で使われるエレメントには4種類あるということはさっさいだったが、この4種エレメントを2つ組み合わせると融合変化のパターンが大きく変わってくるのだ(もちろん1つだけでも変化する)。

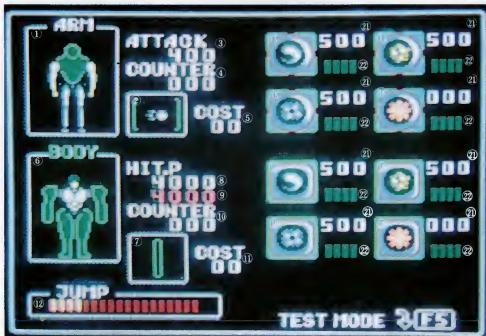
敵を倒して、そのエレメントを取ると、下の写真のようなウ

ィンドウが開く。各項目を説明しておく。

- ①選んだ手足を表示する。
- ②選んだ手足の攻撃方法をシンボルで表示する。
- ③選んだ手足の攻撃力を表示する。
- ④手足を使用可能な残り時間を表示する。数字が0になると、

その攻撃方法は使えなくなる。該当するエレメントを取ると数字が回復する。

- ⑤一定時間で消費するエレメントの数を表示する。
- ⑥選んだ胴体を表示する。
- ⑦選んだ胴体の持つ特殊能力をシンボルで表示する。
- ⑧ヒットポイントの最大値を表



示する。
⑨現在のヒットポイントを表示する。

⑩胴体を使用可能な残り時間を表示する。数字が0になると、その特殊能力は使えなくなる。該当するエレメントを取ると数字が回復する。

⑪一定時間で消費するエレメントの数を表示する。

⑫ジャンプ力を表示する。
⑬水の属性のエレメント(手足変化用)。

⑭地の属性のエレメント(手足変化用)。

⑮風の属性のエレメント(手足変化用)。

⑯火の属性のエレメント(手足変化用)。

⑰水の属性のエレメント(胴体変化用)。

⑱地の属性のエレメント(胴体変化用)。

⑲風の属性のエレメント(胴体変化用)。

㉑火の属性のエレメント(胴体変化用)。

㉒エレメントの現在の保有数を表示。

㉓エレメントのレベル。

●融合モードはこのような画面になることが、開発の大詰めになって決まった。それくらい、ギリギリまで改良に改良を重ねたのだ

エレメントを出す敵

エリア1で出現するエレメントを出してくれる敵キャラをピックアップしてみたので、融合

の際の参考にしてみて/
エリア1に出現するすべての敵と融合できるわけではなく、

何匹かの敵とだけしか、融合できないのだ。融合に必要なエレメントの属性もいっしょに表示している。

こう見ていくと、融合変化と

いうのはシューティングゲームというパワーアップアイテムの発展したものなんだな、というのが良くわかる。わかると結構かんたんじゃない。



●スイホウという敵キャラは水の属性の手足用を出す

●シンバという敵キャラは地の属性の手足用を出す

●カワという敵キャラは風の属性の手足用を出す

●ホウライという敵キャラは地の属性の胴体用を出す

●リザドグという敵キャラは水の属性の胴体用を出す

●ヒチンという敵キャラは風の属性の胴体用を出す

18の特殊能力

特殊能力はバリアをはじめとして、地震やエレメンタル召還など全体的に派手な動きをするものが多い。エリア1ではそれほど強い特殊能力を体験すること

とはできないかもしれないが、その派手さだけは目に焼きつくんじゃないかな。たとえば、水のエレメンタルを召還すると、画面の左から右へ水がどーっと

駆け抜けるのだ。これはもう仕頼/でも、何度も使うと胴体のエレメントがなくなってしまうのだ。



①バリアを使ったところ。この能力は地の属性を集めると使えるようになる



②水のエレメンタル(水鳥)を召還して敵にダメージを与えるた召還している間は画面がフラッシュしていくので目が痛くなりそう。水のエレメント2レベルは必須



③画面がブレているのはカメラのせいではなく、地震の特殊能力を使ったため



④空から無数の氷片が降りそそぎ、敵にダメージを与える。その名の通り氷の嵐である



⑤地震、地のエレメントが2レベルあると使うことができる。かわりに電が攻撃してくれるのだ



⑥天雷 風のエレメントが2レベル必要。すべての物を消費させて、敵にダメージを与える

23の攻撃バリエーション

敵に直接ダメージを与えることのできる攻撃力もまた、敵を倒すことによって融合し、新しい力を得ることができるのだが、強力な武器は手足のエレメントの消費量も多いので、持続時間

が短いように感じるかもしれない。でも、どんどん、敵をやっつけて、ぐいぐいエレメントを取っていけばいいのだ。きっとそこら道が開けるような気がするぞ。

武器のレベルアップは手足のエレメントをいくつ持っているかにかかっているため、たくさん敵と戦わなければならない。でないとおスキャラには絶対に勝てないぞ!



⑦スタート直後の武器はこの通常攻撃という。パンチやキックよりはありますが、何も手にしていない状態なので、ちょっと強い敵キャラに捕まるとタコ殴りになってしまう。この武器でやっつけられる敵キャラを選んで、地道にレベルアップしていくしかない



⑧スイ 水のエレメントが1レベルでもあると使うことができる。自分の位置より上にいる敵も攻撃できる



⑨ますいつたんに弾を打ち上げて、攻撃範囲を揃えて突っくる弾道のみをわめて、敵に当たるのだ



⑩ハワ 1度地面に踏み込ませて敵の死力を払おうという、犠牲(ひきょう)な攻撃方法である



⑪本日は指図などのしゃべりができないようなせまい状態で使うと効果的なのだ。こういう平地でも上のような敵に対して効果的だ



⑫トウカと呼ばれる炎が地をほうき、地面を歩く敵には有効だが、空を飛ぶ敵にはきかない



⑬地面をすりすり、炎がはって行くのであるが、まだこのレベル(3度)では射撃距離が短いので使いものにならないかも



⑭スイカ 水と雷のエレメントを1レベルずつ使う。水のエレメントで氷片を作り、雷のエレメントで飛ばす



⑮いくつかの武器はねわなければ命中しないが、この武器は弾道準直なのでおけば命中してくれる



⑯ビョウ 地と雷のエレメントを1レベルずつ使った後に弾を飛ばす。地と雷は攻撃するエレメントである



⑰さっきのスイカレベル2になるとこのように進化する。高圧の水流を前方に放射し敵にダメージを与える



⑱アワカ フォーメンは急ぐにいる敵にダメージを与えることができるが、フォーメンが戻ってくるまで攻撃できないのが難点

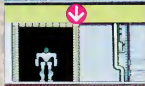
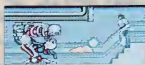


⑲アワカがレベル2になるとこのくらいフォーメンが小さくなる。もちろん射程や威力はレベルアップする

エリア1 攻略マップ

補完では最終調整に入っているところをお邪魔したわけなのであるが、エリア1のマップも少し変わってしまったようだった。ゲームバランスを調整していたら、マップ同士のつながりにも手を加えなければならなくなったようだ。

前号でもちょっと書いたが、マップは扉を開くと思わぬところへワープする仕組みになっているので、素直に横へ行けばいいというものでもない。



デカキャラ「ガイキ」に出会った。全身がガイコツなので、さいているのかどうなのかわからないので、不安だ。倒すと、扉がギギギーと開いてつぎの場所へ行けるようになった。



扉を開くとそのむこうに地下へ通じる階段が出現した。さらに手強い敵の存在を感じて立ちすくむ電戦士。もっとパワーをためなくちゃ。

どこへ行っても混乱しないように、相関図を付けてあるので、自分がどこにいるのか見つけられるだろう。

扉だけではすべての部屋を回ることはできない。思わぬところ



スタート地点。はじめたばかりの頃は相当弱いのて、敵を倒して融合しなくちゃ。

ろにルームゲーターみたいなデカキャラがいてこっちが近づくのをやや遅しと待ち受けているのだ。

さらに、パワーアップのためのエレメントを出す敵キャラの



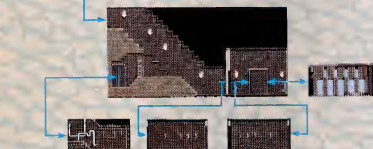
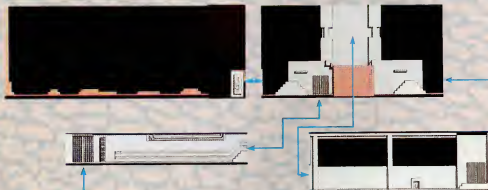
ついに戦いははじまった。通常攻撃で応戦する電戦士。この敵は結構ちよろいはずなんだけど……ねえ。

配置やアイテムなどの位置はまだ決定してなかったのて、掲載することはできなかったけれど、2月号以降ではお伝えできるだろう。

では、また次号で。



ここでスイッチを発見した。このスイッチを入れると何かい何かが起こるのだろうか。なぞは深まるばかりで、ちっとも先へ進めない。



デカキャラ「モンマ」の登場。弾を放射状に吐いてくるのでやっかい。



モンマが放射状に弾を吐き出した。手の動きも段々はよくなる。



ようやくモンマを倒して戦いに終止符をうった。しかし、戦いはまだはじまったばかりなのだ。



デカキャラ「ガンマ」の登場/
ブーメランで応戦するもののヤ
ツもしぶとい。



ジャングルのなかでリザドグと
ガラに襲われる。ガラは融合キ
ャラだからおいしいぞ



大地の鍵を発見した。これで開
けることのできなかった、あそ
この扉も開けられる。良かった
良かった。

「大地の鍵を手に入れた」



大地の鍵を手に入れるとこんな
メッセージが真字で表示される。
このほかにもところどころでメ
ッセージのウィンドウが開いて
物語が進んでいく。



FAN STRATEGY

情報募集

MSXのシミュレーションゲームの情報を募集しています。実戦で起こったこと、思ったことなどを、詳しく、自由に表現してください。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「FAN STRATEGY」係です。採用者には、①当社規定の原稿料、②ゲーム1本、③MFファン特製テレカ、④掲載された雑誌のうちどれか1つをさしあげています。

信長の野望(全国版)裏返りで民財を増やす

攻めこむ国に大量の金を使って裏返りをかけておくと、裏返りが成功しても失敗しても、その国の民財が大きくなるので、攻め取った後の秋の収入がとても大きくなる。

裏返りにかける金は、金の量から軍資金と裏返りの費用10を差し引いた値以下にすること。

また、夏に実行すると、秋のその国の収入が大きくなるので、兵を買われて攻め取れなくなる恐れがある。

(byMABUS・栃木県)

●前提条件

大量の金があること。当然ながら、かける金が少なければ効果も小さい。

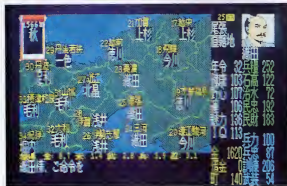
●実験

50か国モード、信長、レベル1で試した。

まず、伊勢志摩に1500の金をかけて裏返りをかけると、民忠は変わらず(57)民財は1580になった。すぐに攻め取ると、秋の収入は伊勢志摩・尾張の合計で金898、米924だった。

一方、自国(尾張)に1500の金を施すと民忠566・民財557になった。やはり、伊勢志摩を攻め取ると、尾張と伊勢志摩の秋の収入の合計は金558、米519だった。

裏返りを行った場合は、施しを行った場合に対して約1.6倍の収入を得たことになる。



なお、写真はこの実験とは別に同様のことを行なったものなので、数値は必ずしも一致しない。

●コメント

災害や伊勢志摩を治めていた浅井の行動のせいで、他の条件を同じことにすることはできなかったが、むしろ施しをした場

合のほうが有利になったので、実験結果は自国に施しをするより裏返りをかけてすぐに攻め取るほうが有利だということを示しているといえる。

なお、裏返り自体が成功した場合も失敗した場合も結果は同様だった(つまり、26国の民財の上昇は、裏返りの成否とは無関係)。



●1500の金で26国に裏返りをかけたところ民財が約1.6倍になった。民忠が落ちたのは兵を雇ったせいだろう



●次の季節に、民財が高くなった26国を攻め取った



●前半の年、26国では1055、米192000収入があった



●同じ15800の金を使って26国に施しを行なうと、民忠も上がるものだったが上がり方はない

COPY文を使ったアニメーション技法

BASIC テクニック

■19 手作りの紙芝居のために

MSX2以降なら裏のページとCOPY文を使って
かんたんにアニメーションのプログラムを作ること
ができる。その仕組みとサンプルを紹介しよう。

SCREEN5の3枚の裏ページ

ページ SCREEN5のVRAMでページといは、32Kバイト単位のVRAMの領域を指す。SCREEN5のVRAMには、ページ0～ページ3の4ページがあり、つづらは、ページ0に絵をかいたり、その絵を画面に表示したりしている。

SETPAGE文 SCREEN5以上で使えるステートメント。

n, mを0～3の整数とする

SETPAGE n, m

は、ページnを画面に表示し、グラフィック命令などによる書きこみはページmに訂正する、という意味になる。COPY文 これにはいろんな使い方があってぜんぶ説明するとややこしい。今回の記事で使った機能だけを説明すると、このステートメントは、VRAMのある部分からある部分にデータを複写することができる。しかも、そのときに、ページを指定してページ間を越えて複写することができるのだ。この機能に関する書式を示すと、COPY(x1,y1)-(x2,y2),n TO (x3,y3),m

この文はページnの座標(x1,y1)から座標(x2,y2)までのデータを、ページmの座標(x3,y3)からはじまる部分に複写するという意味になる。なお、ページがちがっても座標系の数値は共通。

今回の記事とプログラムは、VRAM128KのMSX2とそれ以降の機種が対象になる。なにしろ、SCREEN5をページ0から3まで使うし、COPY文が主役になるからだ。

MSX1の人はごめんない。VRAM64Kの人は、9枚アニメならこの記事と同様の原理でアニメーションできる。

といっても、今ではほとんどの人がこの条件を満たすはず(Mファンのアンケート調べでは95パーセント)。

■SCREEN5のページ

VRAM128Kの場合、SCREEN5には4枚のページがある。ページとは、メインFRAMとかディスクとかではまたちが

った使い方をするが、ここでは画面1枚に対応するVRAMの領域のことだと思ってまちがいない。

たとえば、ごくふつうのSCREEN5のプログラムの場合、ページ0のVRAMの内容が画面に表示されている。LINE文などでグラフィックをかくと、ページ0のVRAMの内容が変化し、それが画面の変化となって現れる。

ところで、SCREEN5のページ0のVRAM容量は、アドレスにして0～&H7FFF、32Kバイトだ。VRAMは128Kあるというのにあと96KバイトのVRAMはどうしているのだと思うだろう。SCREE

N7とか8ではもっと事情がちがうがここではSCREEN5にかぎって話を進める。

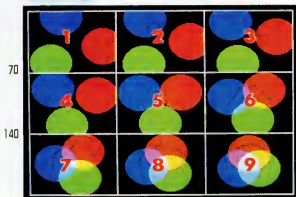
画面について3枚ぶんのVRAMは、ふだん表の画面の裏でただ眠っているのだ。

だから、SETPAGE文を使って、ページ1やページ2を画面に表示させてみるとわけのわからない模様が入っている。これは使われていないからCLSさえもされていないということなのだ。気になる人は、SCREEN5:FOR1=1TO3:SETPAGE,1:CLS:NEXT

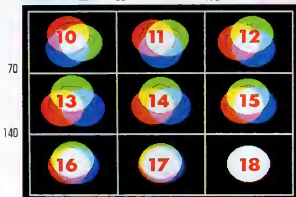
を実行すれば、きれいになる。きれいになったからといって、とくにいいことはないが。



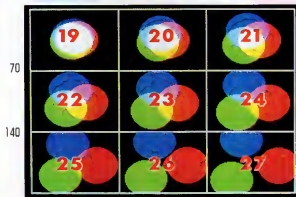
ページ1 85 170



ページ2 85 170



ページ3 85 170



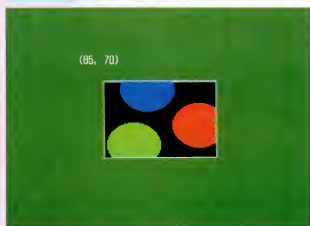
■図1 アニメーションの仕組み

SCREENは、横256ドット、縦212ドットで、右端と下端に多少あまりができるが、X座標は85、170、Y座標は70、140のところでキリよく分割した。この自分の1画面の線をページ0の中央に次々に表示するとパラパラアニメの原理で動いて見えるわけだ。

ページ1～3はこの図のような連続した絵をかきこみ、数字の順に次々とページ0の中央にCOPYしてくれば、30～33ページの下をずっと流れているら単色の円によるアニメになるわけだ。では、そうするためにはいかにプログラムを組みればいいか。32、33ページのリスト1、2がその解答の1つだ。

*なお、この図のページ1～3の写真には各区画を区別する白い線が入っているが、リスト1、2ではそういう線をかいてはいない。

ページ0 (テレビ画面)



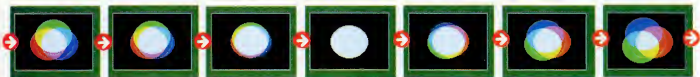
■3枚のページを控室に使う
いすれにしてもこのふだん使
われていないページ1～3とい
う裏ページを使って、アニメ
ーションができるのだ。
アニメーションとは、よろず

るに高速紙芝居、つまりパラ
パラアニメだ。ここでは、1枚の
ページを9つの区画に分け、そ
の1区画に1コマぶんの絵をか
くことにした。そうすると、9×
3で27コマの絵がかかる。

この27コマの絵をページ0
(ふだんから見えている画面)
の中央に、次々に切り換えてコ
ピーしてくれば、パラパラア
ニメの要領で動いて見えるし、物
語のあるコママンガをかいてお

は、自動紙芝居になる。

以上の構造を図解すると上の
ようになり、実際にそういうプ
ログラムを動かすとこの30ペ
ージから33ページまで下を流れて
いる写真のようになるわけだ。



■リスト1の解説

-おもな変数

A、B=アニメ用の絵1コマの区切り用。それぞれ、85、70の数値が入る。
31ページ目参照
R=デモに使う円の半径
F\$=画面コピー用のファイル名。実際には「SAMPLE」のように末尾に数字を加えて使う
X(n), Y(n)=nは0~8の各ページにおけるアニメ用コマの表示順に応じた座標。たとえば、座標(X(4), Y(4))は、あるページで5番目に登場する区画の座標
XX(n), YY(n)=nは0~2、それぞれ赤、青、緑の3層色の円に対応する。アニメ用のコマ絵をかくときの各コマごとの円の複写先座標

-プログラム解説

10~40 初期設定

50 パレットコード1~7をパレット設定。たとえは、パレットコード4の色を純粋な赤(R、G、BのRだけを7に設定)にする。この処理によって、赤と緑の円をOR演算で重ねると、重なった部分の色が3層色の原理に従って黄色になる。などの関係を再現した
60 X(n), Y(n)の設定
70 画面の上部に50ドットずつ離して3つの円の円をかき、内部を色で塗る。パレット設定の左から青、緑、赤の円が現れる

80 27枚ぶんのコマ絵の作成開始
90 行40からの座標データを読み出して3層色の円を画面の中央に複写。そのさい、透明色は無視し、かつ色が重なった部分はOR演算の処理をする(ロジカルオベレーションのTOR)
100 画面中央(これはページ0)にできた絵をページ1~3に順に複写する
110 画面中央の1区画ぶんの透明色で塗りつぶす(消しゴムをかける)
120 行80と対応するNEXT,行80から行120までを実行しおわるとページ1~3に31ページの図1のような絵ができてあがる
130 ページ1~3の絵を「SAMPLE」→「SAMPLE3」というファイル名でディスクにセーブ
140~400 3層色の円のアニメーション用座標データ。このデータにしたがって円を表示すれば連続した軌跡をたどるようになっていく

■リスト2の解説

-おもな変数

リスト1とあなじ

-プログラム解説

1000~1030 リスト1と同様
1040 「SAMPLE」→「SAMPLE3」をページ1~3にロード
1050 アニメを見せるための枠作り。開閉を深緑で塗る
1060 27枚のアニメーション開始
1070 31ページ目1のようにページ1~3の各部分から順に取り出し、ページ0の画面中央に複写
1080 時間待ち。Wの終値をえらべアニメーションのスピードが変わる
1090 行1060と対応するNEXT
1100 行1060からくりかえし

リスト1：個々の絵の作成

```

10 COLOR 15,0,0:SCREEN 5,0:DEFINT A-Z
20 A=85:B=70:R=20
30 F$="SAMPLE"
40 DIM X(8),Y(8),XX(2),YY(2)
50 FOR I=1 TO 7:COLOR=(I,SGN(I AND 4))*7,
SGN(I AND 2)*7,SGN(I AND 1)*7):NEXT
60 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 2:X(I*3+J)=A*
J:Y(I*3+J)=B*I:NEXT:NEXT
70 FOR I=0 TO 2:CIRCLE (R+I*50,R),R,2^I:
PAINT STEP(0,0),2^I:NEXT
80 FOR I=0 TO 26
90 FOR J=0 TO 2:READ XX(J),YY(J):COPY (J
*50,0)-STEP(40,40) TO (XX(J),YY(J)),TOR
:NEXT
100 COPY (A,B)-STEP(A,B),0 TO (X(I MOD 9)
,Y(I MOD 9)),I¥9+1
110 LINE (A,B)-STEP(A,B),0,BF
120 NEXT
130 FOR I=1 TO 3:SETPAGE I,I:BSAVE F$+MI
D$(STR$(I),2),0,&H7FFF,S:NEXT
140 DATA 97,56,87,108,137,90
150 DATA 93,59,92,110,136,85
160 DATA 90,63,97,110,134,80
170 DATA 88,68,102,110,131,76
180 DATA 87,73,107,108,127,73
190 DATA 88,78,111,104,122,71
200 DATA 90,83,114,100,117,70
210 DATA 93,87,116,95,112,71
220 DATA 97,90,117,90,107,73
230 DATA 102,92,116,85,103,76
240 DATA 107,93,114,80,100,80
250 DATA 112,92,111,76,98,85
260 DATA 117,90,107,73,97,90
270 DATA 115,88,107,75,99,88
280 DATA 113,87,107,77,101,87
290 DATA 111,86,107,79,103,86
300 DATA 109,85,107,81,105,85
310 DATA 107,84,107,84,107,84
320 DATA 106,81,105,86,110,84
330 DATA 105,78,103,88,113,85
340 DATA 104,75,101,91,116,85
350 DATA 103,72,99,93,119,86
360 DATA 102,70,97,96,122,87
370 DATA 101,67,95,98,125,87
380 DATA 100,64,93,100,128,88
390 DATA 99,61,91,103,131,88
400 DATA 98,58,89,105,134,89
    
```



■3原色の円のデモ

リスト1はアニメ用の各コマの絵をかき、それをディスクにセーブするところまで。リスト2は、セーブされた画面をページ1〜3に読み出して、アニメーションをおこなう。

光の3原色(赤、緑、青)のスポットが重なったり離れたりするとこんなふうに色が変わるはずだ。使用するパレットコードを0〜7に限定し、この範囲で光の3原色の原理がロジカルオペレーションのOR演算に合致するようにパレット設定する必要がある、プログラムはリスト1の行40だが、ここを組むまえに顔のまかに描いた設計図を参考までに示すと図2のようなものだった。

■ディスクドライブがない場合

ところで、リスト1、2をこのままで使うにはディスクドライブが必要だが、ディスクドライブがなくても適切な行をけすってリスト1とリスト2を結合すればちゃんと動く。ディスクドライブがあっても、その結合したものを使う方がいい。

結合する部分は、(行30と行130を除くリスト1)+(リスト2の行105〜110)。これでディ

リスト2: 27枚の絵でバラバラアニメ

```

1000 COLOR 15,0,0:SCREEN 5,0:DEFINT A-Z
1010 A=85:B=70:F$="SAMPLE"
1020 FOR I=1 TO 7:COLOR=(I,SGN(I AND 4))*
7,SGN(I AND 2)*7,SGN(I AND 1)*7):NEXT
1030 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 2:X(I*3+J)=
A*J:Y(I*3+J)=B*I:NEXT:NEXT
1040 FOR I=1 TO 3:SETPAGE I,I:BLOAD F$+M
ID$(STR$(I),2),S:NEXT:SETPAGE 0,0
1050 LINE (A-1,B-1)-STEP(A+1,B+1),14,B:P
AINT (0,0),12,14
1060 FOR I=0 TO 26
1070 COPY (X(I MOD 9),Y(I MOD 9))-STEP(A
-1,B-1),I*9+1 TO (A,B),0
1080 FOR W=0 TO 200:NEXT
1090 NEXT
1100 GOTO 1060
    
```

スクを使うことなく、3原色のアニメデモが見られる。

■リスト2だけでの利用法

リスト1と2はもともと1本だったが、ほかの方法でかいた絵を使って同様のアニメができるようにアニメ部分だけをリスト2として独立させたのだ。リスト2は、「SAMPLE 1」〜「SAMPLE 3」という

ファイル(SCREEN5の画面データ)を、それぞれページ1〜3に読みこみ、それを使ったアニメを見る。

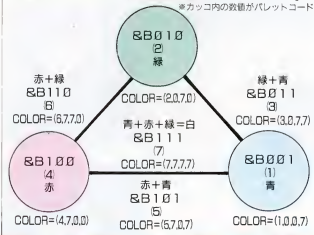
3ページの図1のような9コマずつに分かれたCGをかいて、それを適切なファイル名でセーブしたディスクを作っておけば、別の絵を使ったアニメができるわけだ。行102で3原色デモ用

のパレット設定をしているのでこの行は消去しておく。

行1010のF\$の中身の設定と行1040を変更すればさまざまなファイル名に対応できるし、NAME*(現在のファイル名)AS*(希望のファイル名)というコメントを使って、すでにセーブされているファイル名のほうを変更してもいい。

■図2 光の3原色を見せるパレット

*カッコ内の数値がパレットコード



リスト1とリスト2の確認用データ

使い方は56ページ

●リスト1

10>ad40	20>eR20	30>L110	40>3e30
50>xrb0	60>e3b0	70>94M0	80>a310
90>2qh0	100>WtL0	110>pV30	120>B200
130>o000	140>DK40	150>L140	160>4G40
170>gI40	180>aL40	190>bH40	200>tG40
210>0G40	220>sg40	230>nH40	240>ND40
250>AG40	260>UE40	270>aJ40	280>1J40
290>XJ40	300>HI40	310>6J40	320>ZG40
330>1J40	340>NH40	350>1I40	360>ch40
370>dJ40	380>1J40	390>5140	400>TM40

●リスト2

1000>ad40	1010>Yx40	1020>xrb0	1030>e3b0
1040>ZkS0	1050>YVD0	1060>a310	1070>Eh00
1080>8A20	1090>B200	1100>l600	



ファン

F

ファン

F

ボックス

B

冬は寒い。だから自然と家のこたつに頼ってしまう。ならば、GMのCDにどっぷりひたるもよし、コナミのボードゲームもよし、なのだ。さらに編集部で福袋プレゼントもいじぞ。



最新GM情報

12/5 FZ戦記アクス

ウルフチームのX28000Sメガドライブ版アクションのアルバム化。アレンジ12曲をまよむ17曲収録。サウンドは、ときにロックっぽく、ときにフューションぽいところ。ギターやサクソを主役律にすえて、メロディラインを際立たせているもの、いかんせんメロディ自体が弱すぎる。特徴的なフレーズが見当たらずメロディの横すべりも目立つ。これではゲームプレイ時のBGMとしてはいいかもしれないが、音楽単体で聴くにはいささかツライ。GMにかざらず、ヒット曲にはコレといったフレーズがあるもの。もうすぐレミロフにこだわってほしい。

◆CD2500円、テープ2200円。
(東定EM1)



●このコーナーのみ拡大掲載です。

12/5 大戦略III'90

シミュレーションといえどシステムソフトといくらかい度厚のある、同社の古作品をまとめたアルバムが発売された。収録ゲームは「大戦略III'90」「インバリアル・フォース」「要塞王II・エアコンバット」。アレンジ12曲をまよむ全17曲収録。アレンジでは、メロディラインにいつぶろ変わった音を使用していたが、ちくちくな印象が先に立

ってしまった。そもそもオリジナル自体、いくつものフレーズがとりとめもなくつづくといった感じなので、アレンジによる曲調ではない。メロディメーカーにてならすシステムソフトの作品だけに期待してはいたのが、いまひとつ。

◆CD2500円、テープ2200円。
(東定EM1)



12/12 グラナダ

ウルフチームの人気シューティングゲームのアルバム化。ゲーム自体はあまりウルフっぽくないような気がしていたが、音楽はかなりウルフっぽく仕上がっていたよかった。とくにゲームの隠し曲といえる曲「アドバンス・グラナダ」。このアルバムでは28曲中4曲がアレンジだが、この曲もその中の1つ。オリジナルがよいのでアレンジも

光っている。作曲家みずすがアレンジをほどきしているせいで、オリジナルのときとやれなかったことをやっているという印象もあった。アドリブっぽく後からつけた気遣いが、オリジナル・ファンには少なくていいかもしれないが、好みの問題だろう。

◆CD2500円、テープ2200円。
(東定EM1)



12/12 ラグーン

活躍のさえないズームのX28000版アクションRPGのアルバム化。全36曲、うち5曲はトカシユの敬出雅海氏のアレンジを受けている。アレンジの音は少々こもり気味。オリジナルのほうが異音部がスッキリ録音されていた。X28000自体すぐれた音源をもっているのに、オリジナルの音質はさすがといった感じ。で、断心の曲自体だが、

いわゆるBGM的な性質がかなり強い。ゲームをプレイした人だけが、心地よい緊張感と安堵感を味わえるといったところだろう。まあ、それがGM本来の姿といえはそうなのだが、やはり耳にこびりつくくらいメロディがあってもいいかとと思う。

◆CD2500円、テープ2200円。
(東定EM1)

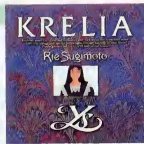


12/5 KRELIA

ミス・リアアこと、杉本理恵ちゃんのファースト・アルバム。最近、アイドル雑誌でもよく見かけるようになってがんばっている彼女。歌唱力もデビューのときにくらぶくらいにアップしている。でも、高音部の声がびびりなくなるには、さらなるボイストレーニングが必要な。最近、アイドルにも音感がかなり重要な求められている。な

てきた。なかにはクワイというだけ、ゲームをプレイした人だけが、心地よい緊張感と安堵感を味わえるといったところだろう。まあ、それがGM本来の姿といえはそうなのだが、やはり耳にこびりつくくらいメロディがあってもいいかとと思う。

◆CD3000円。(ヤング)



●そのままのやりなら ほんとうにこのメッセージを読んでいるのであろうか、私は信じられない。もし読んだのなら、その証明として、表紙の下にこのマーク(♫)を貼ってください。お願い致します。(千葉・井上達也) Copyright © 1990 Konami Corp. All Rights Reserved. Reproduction without permission is prohibited. KRELIA is a registered trademark of Konami Corp. All Rights Reserved.

「XO?」
相談室

「音楽界の出入り、新しく入る人は多いから、その辺りはよく見ているよ。でも、一度でいいから、B.A.C.の歌を聴いてほしい。いいかな?」と、B.A.C.が僕に入社を勧誘する。という話です。

「B.A.C.には、よく意味が通じませんが、僕としては、よく意味が通じるとは思っています。また、それにしても、知らないとはいえない。というので、手紙のかわりにメールで送らせてもらいます。MSXのB.A.C.のCDは、僕が持っているから、ぜひ聞いてほしいです。」

—91年2月頃に「スーパーリアル麻雀 バンタインスペシャル」というCDを予定。6月には「ドラゴンナイト」のビデオも発売予定。

徳義ジャパン
(2月7日)……●大塚ワZARK伝説:J&Sの新作アクションRPGのCD。作曲はあの中村泰士氏。

真夏EM!
(1月5日)……●オリスIII+日本テレレスタの「オリスIII」(P/Cエンジン・CD-ROM)の収録ビデオ。アクションシーンの収録はもちろんだ。アニメーションも真夏の声をあわせて完全収録。VHS55分カラーステレオHI-FI300円。

—91年2月ごろにタイトーの「SC1」と「CHASE H.Q.」のアップリング・アルバムを予定。さらに、2~3月ごろに「CD-ROM」のCD・Gを予定している。CD・Gとは、CGデータの入ったCDのこと。

日本コロムビア
(2月21日)……●ドラゴンテイルビッツのゲームボーイ版アクションRPGのアルバム化。詳細未定。

キングレコード
(12月21日)……●アルバム・スペシャルBOX II。ごみみ、すべし、みゅーじっく千原しのぶ両者とも、12曲フルCD3枚+VSD1枚の計4枚組。VSDとは、初5分間の音と映像が楽しめる。LDのシングル盤といえるもので、LD&Sのコムパニブルプレイヤー専用。フルアルバムVSDにはJ.D.K.BANDのプロモーション・ビデオを収録。ごみみへのVSDには、コナミのテレビゲーム7本収録。価格等の詳細は未定。

(1月1日)……●アルバムJ.D.K.BAND 1 J.D.K.のフル・アレンジ・アルバム。GMアレンジと、書き下ろしの楽曲を収録予定。どんな曲が入るか楽しみです。

各社新譜情報

ポニーキャニオン

(12月21日)……●アージャン・キャラル・グラフィティ VHS。今回はニチブツ麻雀特撮。VHS33分カラーステレオHI-FI300円。

(1月21日)……●サウンド・ワールド・オブ・ポピュラス。話題のスーパーファミコン版「ポピュラス」のフル・アレンジCD。ボーカル曲も1曲収録。CD2500円。●アージャン・サウンド・グラフィティ ニチブツの麻雀ゲーム13タイトルの、オリジナル音と女の子の歌声合成を完全収録。CD2500円。●スペースガンズミズバク大冒険。タイトーの超新作アクション・シューティングのカップリング。G.S.M.1500シリーズ。CD1500円。

アポロン

(12月16日)……●ラウエ・オン・エレクトロニックII。ドラクエIIIの音楽をエレクトロニック演奏で、24曲入り。CD2800円、テープ2400円。(1991年)……●(仮)ウイザードリィゲームボーイ版のGM集。アレンジ11曲、オリジナルメロディーを収録。CD2800円、テープ2300円。

ポリスター

(12月21日)……●スーパーリアル麻雀・麻雀バトルス克蘭フル。5月発売オリジナル・アニメ・ビデオ。SFっぽい内容で、パートIIのキャラも出演。●(仮)オリス・オブ・パルシオン。美しいグラフィックと話題を呼んだ、フロアダンシングアクションのアクションCD化。オリジナルがほとんどだ。(1月25日)……●(仮)メカドライブ・ベスト+メカドライブのサードパーティの作品オムニバス形式で収録。(2月25日)……●(仮)イルミナ/&X+na+ヴァリアーゲームとカクテル・ソフトの美少女ゲームのアップリング・アルバム。詳細未定。

12/15 G.S.M.1500シリーズ

サイトロン・レベルのアルバムCDは今年お休み。しかし、そのかわりといっているんだが、1500シリーズで3本もリリースされる。しかも10月に3行本体的AMショーに出展された作品もすべて超新作ばかり。話題はできなかつたけど、期待はできなかつた。

①ダークシール/データイスト+騎士・真夏・珍道詩人・悪者のなかから1人を選ぶプレイする、デコのファンタジック・アクションRPGのアルバム化。パロッド系のクラシカルなサウンドが定評だということ。サウンドチームによる、アレンジも1曲追加収録している。今回、特別にGM人として、取材をしているのでこちらの記事(下)を楽しんでね。

②パワント・フォ・パルシオン。指揮・アイレム+リングとのベストを真上から見たる権威のボクシング・ゲームと、なんともエキゾチックな感じのする時代劇風アクション・ゲームのアップリング。●守月戦艦ごもろ/UPL+テカ・キヤラ、キレイなグラフィックと、いかにもUPLって感じの横スクロール・シューティングを、GMアルバムに。●①~③CD1500円。(Pony)



後追 ランパルール

フランスの国民的英雄ナポレオンの軌跡をたどる人気シミュレーションのCD化。アルバム発売はちょっとまえになるが、MSX版ゲームにはイメーリーになるので紹介してみた。イメーリーからしてクラシカルなふんいきが予想されるところだけど、結構ポップな曲もある。また、スペインやイギリスなどの民族音楽風のサウンドは、やはり光采ならぬとはいいどころ。アルバム自体のまとまりのよさには驚く。



●CD3000円。(発売:光栄/販売:ポリドール)

GM人

GMは、最近いろんなジャンルの人が参加することが多い。とくにアレンジに関してはそういふ傾向が強い。それだけGMの分野が新しく、しかも何でもかんでも吸収してしまう不思議なジャンルであるということの証なのかな。そこで、このコーナーではGMのなかでも、キレイと光った存在にスポットをあてて、いろんなお話をうかがってみたいと思う。その第1回は、データイストの「ダークシール」のGMを収めたCDを探りあげてみたい。

ダークシール (データイスト)

このCDにはアレンジ曲が2曲入っていて、そのいずれも英語の歌詞がつき、女性のボーカル曲となっている。その歌詞を聞き、歌っているのが若手千夏さん。若手さんは、シャープの歌唱ポジションや京セラのサムライのCMの曲を手がけた。姿には似合わないハスキー/パンチの強さ、それでいて知的な感じのする歌声も持っている。英語の歌詞には驚く深くって沈黙することこ



●GMは一人で作られる

① 25発売の真夏さんのCD



若手千夏さん

テレビCMの青春制作で活躍中。シンガーソングライター。今回アレンジ2曲で、今回アレンジのボーカル担当



KIUCHIさん

データイストの人でデータイストの音楽担当。GMは日本で初めて同時に受け入れられることがおもしろいという

きたら、という。このGMの境界に何が起きているか想像がなからぬ。



●それはわけてですが、暮らしの週刊誌の朝刊になりましたが、残念です。3月号もおもしろい話題をありがたう、とお礼をいってほしい。大きな声でみんなが笑っているように、あの週刊誌がなんともいえず大好きでした。しかし、終わったとはおはなさんが「ページを巻くとどう思う?」……不安だ(東京/石川)③それはそれはありがたう。こんなメッセージをたくさんいただきました。どっちとも愛しているのはたしんですが、(P)

「お悩み相談室」では、読者のみなさまから寄せられたお悩みやご質問に、編集部が回答いたします。お悩みやご質問は、お名前を伏せさせていただきます。また、お名前を伏せさせていただきます。また、お名前を伏せさせていただきます。

SHOW MSXフェスティバル turboR TOUR

ターボRをひっさげて、全国各地を回るイベントがひとスタートした。今回は、大阪と広島のようをお伝えしようと思う。

それとしてもターボRは、人気が高くて予約をしていた人でなかなか手にすることができないほど。だから、イベント会場で初めて触れる人がほとんどだ。高速モードの速さ、PCMの音のリアルさは、想像以上ということが十分わかってもらえたと思う。雑誌の文字を読んだだけじゃ、ほんとうにわからないからね。

そこで、まだイベントはつついているので、ぜひ近くの方は寄ってほしい。からず友だちを連れてね。



11月18日大阪



◎やはりターボRの魅力に人がこみよみよと集まってきたのだ



◎マルチタスクのあるステップではするどい意見も出て、おおあわて



◎大阪会場は一般の人のかのぞきやイベントを列に入ってきたり

11月23日広島



◎会場が狭いという人があふれて、暑苦しいところがあった



◎コンパイルのハードなステージは、さよならの人かやりこんでいた



◎会場前から長い列の、やはり関心の高さはターボRと専用ソフトだ

イベント日程表

地域	開催会場	開催日	開催時間	電話番号
神戸	せいてん三宮本店 南館カーサ (BFメーンバースホール)	12月9日	10:00~17:00	078-391-8171
札幌	そうこう電器 YES SAPPORO (GFイベントホール)	12月18日	10:30~17:00	011-214-2850
東京	新宿NSビル (B1F中ホール)	12月23日	10:00~17:00	03-5386-6036*
名古屋	テクノ名古屋 特設会場 (大丸生命ビル6F)	12月27日	〃	052-581-1241

*はイベントスタッフ事務局の電話です

★ 新製品 コナミのボードゲーム

コナミという会社はコンピュータゲームを作っているだけじゃなくて、いつのまにかジグソーパズルを作っちゃって、ついにはボードゲームまで作ってしまった。コンピュータゲームではなかった。人といっしょに遊ぶというコミュニケーションの場をもつゲームをぜひ、作りたいとまえまえから考えていたのだそう。

でもわかってもらえと思うけど、いわゆるコタツの上で友だちとわいわいやるタイプのもの。冬休みにはもってこいだね。今回はだんごとくアメリカっぽい印象のものだけど、「天と地と」のようなシミュレーションや、「けっさよく南極大冒険」のようなすこるくっぱいものもぜひ作ってほしいと思う。やっぱりコナミだから、つい期待してしまうのかな……。

マネータワー

4800円・3~5人用



舞台は東京。この都庁都市を所有する投資家になるのが目的だ。手回し土留を早く入り、高層ビルを建設し、ビル経営をして資産を増やしていくというもの。どの土地を買おうか、高い買値料のビルにするにはどうするか、地上げするのかが、考えることはいっぱいだ。

サスバイ

3400円・3~5人用



それぞれプレイヤーがスパイとなってたっ！ つしかない機密情報めくって争うというもの。たまには、決断したり、あるいは協力をして、最後に機密のこもる。下機密文章と暗号のための暗号を持ち出すのははたして誰か！ 決して無難過ぎてこれらのは？

ムーンウォーク

3400円・2~6人用



月に行けば、月の石手に入る。もしもしたら、この石の中に貴重な気持資源が眠っているかもしれない。早く眠さないで、そのためには石を掘削して土を落とすはならない、というわけで、月の石の争奪戦が始まる。途中で眠るのかわいくなる。忙しい。



●コースチャクくんがばい！ オレはこのアンケートで思うのですが、もしこのハキマであってしまつたゲームをすでに買ってたら、どうするでしょう。それを考えるのが方々られます。教えてください。 (岡山・竹本康) やはりその場合、回復おめでとうのコンスタンチンくんの「愛のコースチャク」に寄付するというのがかかろう。ヤケドをしているときはかわいそうだからくれと宛先になったらたのび生懸命そうなの子供だわ。(P)

おはなしこんにちわ



●**天皇は国家の象徴。(大坂・すなっちゃん)**
なんだなんだ、のっけから。微妙な象徴のことかと思ったらちがうの。
●**ほくは12月10月号を見て悲むずいちゃった。7月号でチャリを盗まれた吉田テレサをくれるっていったのに、そのことは忘れてくれたんで。せつなく楽しみ待ってたのに。うわーん。(東京・吉田達幸)**
吉田、わがしがそんな女だと思ってるのか。そのとおりだぞ。でもちゃんと選んでさしあげよう。悪かったが数か月で安楽に人を信用してはいけないことを学んだおまえな吉田だ。
●**私は左右の歯の詰めを中央に寄せることができる。写真を送るかテレサくれ！(空崎・鬼塚英明)**

親の筋肉を育ててまでテレサがほしい。左右の目を左右に向けてることが出来るほどじゃないとあまいぞ。
●**11月号のアンケートはかさひりて消防士が活躍する映画は「タワーリングインフェルノ」がおすすめです。(東京・西村康浩)**
即火消しのみならず元氣を出せ。「愛しのロクサーズ」という素晴らしい映画も主人公は消防士さんだ。なんだ、消防士もなかなかなってあるなあ、おし。
●**某医学部(国立大)の学生が、解剖のときに耳を切って壁にくっつけ、「カベ」に耳あがり椅子に目取りとって選挙になったってほんとうですか。(埼玉・赤沢優之)**
ナイスな学生だ。そんな学生にこれをプレゼントしてあげるよ。
●**見ざる言わざるでザルー。(埼玉・FUKUDA)**

「異次元でのごまご」



といえばあの馬に乗ってクマの母子を助けろ不産産屋のクマなんだ。
●**私は田中将司の弟子である。師匠とは同級生だ。師匠は髪が男の子のミョーに長くて水泳のときは泳ぐために泳ぎやすい。また、みんなて床屋に行かないようにするつもりで床屋つぶしを考えている。師匠はマンガが大好きで新聞部の日誌はキミヨウな4コマでうつつされていた。なお、加納麻生はいちおう進学校のなで行くま不安な学校ではない。(岐阜・美子ヨリ)**
じつはわたしは田中将司だ。きつと概念板のような髪型、髪型を削るしているにがない。理想の男かもしれないので写真を送りなさい。なにやららさるって聞いた。うふ。
●**なぜ 500円を切った? わがしは正しいMファンを買いまして400円持って380円のファンを買って浦りに郵便局で40円切手買ってアンケートはがきを出すなんてあったら。(長野・長瀬裕規)**
このことを書いて。よし、次は買八が千名送りなさい。良枝とおもしろかったらびんテレサをさしあげようではないか。死ぬとおもしろいことを書けよ。「死んでも不幸をおしるこくささい」とか。そんなんでダメだ。
●**松屋や それがどろろ 高島屋まけたまから藤井丸九 in京都。(京都・山田哲也)**
in京都がイキなまからですな。ほくしものつげ親達でいいんだ。たし(ま)はもうアジ、だれもいんいん。●**ガザエさんは走っているときに指が白くなることがある。マスオのむかし尊敬していたは、なんと花言葉がかな子供の手口にひつかりましてあったので木山殿に、やっぱりあはない。**

BABO'S わたしにきくか?!



Q 先日、修学旅行の帰りに飛行機を利用したのですが、とちゅうものごころがいたくありませんでした。しかし、それはほくを含めく少数だのみです。なぜ、耳が痛くなるのですか。
A それは痛くなるまでじつに苦たさあげよう。じつは鼓膜の内側と外側の空気圧がちがうと耳が痛くなるワケだ。その場合、ツバを飲みこめば、耳管が空気が抜けておなじ空気圧にもとることができる。どろろ、ひとつしこくさなうらう。
Q どうしても文通したい女の子がいますけど、どうしたら返事をもらえますか。(埼玉・武田鉄矢男)
A 手紙を出せばいいんじゃないの。

Q ビタミンAの多い食べ物教えてください。(東京・奥田弘美)
A レバー、ニンジン、ホウレン草などが多い。ビタミンCは青い果物で、その中でも「梨」といふ果物はとるとよいしじつが、まあ梨もあるしなあ、どうして真面目に答えているか。
Q ベルリンの壁のしこくさとはどうなっているか。(栃木・高橋トモヤブ)
A ベルリンの壁は倒れているのであって、ほくじこはなかったのだよ、ほく一船はほくなコーナード。でも、今月のしこくさにもあったけど、昭和最後はヒートけしついでよ。ではさよなら。なだど今月もいんいんにない。

東京都港区新橋4-10-7
徳商通信インテマニア
MSX-FAN編集部
読者アンケート発行

105

読者アンケートのお願い

読者アンケートのお願い

読者アンケートのお願い



●悪いことはいまいせんから、毎月毎月あるかあるかワタク発売日を待っています。5、6か月不発が続いているので、そろそろ期待しています。将来の希望は、徳商通信インテマニアに就職することです。ワタク(岡山・平井由規)におかまでしょうか、お母までしょうか、今日も残念だというところで、わたしの絵画と編見でテレカを送らせていただきますから、その将来の希望はほくまほうがいいかと。(り)

★イラスト・評・野見山つづ

ファンダム コンテスト 発表!

PART 1 第4回MSX・FANプログラムコンテスト Mファン大賞は高橋吾郎『惑星歩兵戦』

まず、いちばん最初に今回協力してくれた20人の読者審査員の方々にお礼をいいたい。どの審査員もこちらが予想した以上の熱心さで1本1本のプログラムを評価してくれた。気に入った作品にも気に入らなかった作品にも、評価点はもちろん、1つ1つ詳しいコメントや提言が書かれており、その心のこもった鋭い指摘に感心した。

編集部側は、ファンダム班全員と編集長、およびFM音楽館+CGコンテスト+ゲーム十字軍のデスクである編集部Fごと編成に参加してもらった。

さて、いきなりだが、Mファン大賞は、読者審査員20人と編集部7人の評価点(100点満点)

の合計が2286点でトップだった高橋吾郎『惑星歩兵戦』。

読者審査員のコメントをちょっと紹介すると、「(すぐろくはそれほどでもないが)しかしグラフィックはすごい。このおかげで10万倍くらいおもしろくなったのではないか」(前田)

「最高に素晴らしい! 玉の動きがいいなあ。ほかのプログラムをよせつけない」(瀧出)

「とてつもないスピードでコマは動き、イベントも連続で止まるとこれまたすごいスピードなのでとても楽しい」(竹本)

「速い! 速い! MSX2でこんなに速い!」(中谷)と、そのスピードを絶賛する声



●動じられないほどスムーズな動きが受け、惑星歩兵戦。

が多かった。ただのボールでも、3D表示がこれだけのスピードで動くともうそれだけで圧倒さ

れてしまう。

しかし、それにしても、無冠の帝王・米屋のチャチャチャコ

と前田晃宏である。彼は、第1回のプログラムコンテストで、「PURE STAR」という大傑作を投稿しながら、しめ切りおくれたためになんの賞ももらえず、その後大きな賞に縁がなかった。

今回も、わずかな差で「惑星歩兵戦」に破れてしまった。結果論だが、これは「回転が速すぎてなにがなんだかわからなかった」(井坂)という声に見られるよう

に、ゲームがむすかしすぎたからなのかもしれない。じっさい、わたし(山科)自身も、そのために100点にしてしまった。わりわりしい。

しかし、この作品は満点の獲得数をもっとも多く、「やはり米チャは天才だ！」(市川)という声が圧倒的に多かったことも事実なのだ。米チャは天才すぎるのである。

まあ、そこでだ。読者大賞は、

もっとも読者に人気があった作品に対して、という規定で、「惑星〜」のほうがかたしかに4点上回っているが、読者の満点を4つも取ったという点を考えて、読者大賞は「激走〜」に決定したい。

さて、「ちえ熟あっちゃん賞」は、ノミネット作品の作者のうち最年少で、かつ、1画面タイプ、さらに、ちえ熟男のファンダム川原が1画面タイプ中の最

高点の評価を与えた将積健士(中2)「Green Slime」。「激走レーシングよりおもしろい！」(中谷)。「ぼくはこんのが好きだ」(長尾)などのコメントが印象に残った。全般にやはりスライムの動きが受けたようだ。

BASICピクニック賞は、BASICピクニック担当者である山科が個人的に好きな小曾根正男「LEGEND」。

エンターテインパー	審査員氏名		前田	小川	井坂	酒出	川船	吉田	市川	増田	辻村	成田	富田	小長谷	山田	植村	竹本	東	岡田
	作品名	プログラムの長さ(画面数)																	
1	星塵占い	1	70	65	50	25	39	45	10	21	68	85	31	60	60	55	10	65	58
2	EYES	1	75	70	70	25	59	40	30	65	73	80	30	68	50	52	45	60	58
3	川の流れるように	1	78	67	72	30	49	45	40	47	60	90	36	75	60	60	80	50	81
4	3もくならべ名人戦	1	75	65	75	45	67	60	60	78	78	90	30	65	68	65	73	80	85
5	黄色の珠玉	1	70	75	75	50	69	50	65	50	69	100	30	50	60	60	61	75	89
6	ここなら眠ってもいいですね?	2	80	69	80	40	45	50	70	95	69	80	29	60	72	65	82	80	80
7	青赤戦	5	83	80	88	65	63	55	75	55	78	100	40	85	72	76	88	85	77
8	FUNCTION	2	70	69	70	25	60	50	50	52	59	80	25	69	60	50	15	65	50
9	LEGEND	10	88	100	95	40	75	70	80	98	80	95	60	90	96	85	65	95	75
10	PUSH PICK	9	78	100	82	65	75	70	70	76	70	85	55	75	80	70	33	90	82
11	ゲームの真髄※	6	98	83	93	95	85	75	60	98	74	80	54	80	88	77	98	80	90
12	LAST LONG	1	80	65	88	65	58	65	55	76	75	80	25	67	72	60	20	45	62
13	びろび〜ろ	1	86	65	86	20	58	60	50	28	80	85	30	75	60	29	40	83	
14	けんけんば〜	1	80	70	78	30	60	70	30	75	74	30	59	60	74	60	52	70	81
15	Green Slime	1	85	68	85	45	50	40	50	70	70	85	54	75	64	61	66	60	70
16	ICE CREAM SHOP	3	80	85	78	40	87	70	60	73	80	100	80	80	92	95	30	80	79
17	激走LABYRINTH	5	85	100	90	75	60	65	75	100	79	95	79	85	80	83	100	100	87
18	THE EARTH	10	75	90	80	60	99	70	90	98	80	100	59	85	95	88	90	90	86
19	惑星歩兵戦	7	83	85	95	100	90	50	75	100	73	100	61	83	88	84	95	90	95

※「ゲームの真髄」は、中谷審査員の所有機(A1F)で動作しなかったため採点不能でした。「ゲームの真髄」のみ、評価点合計は読者審査員の場合19分の20倍、読者+編集部の場合26分の27倍して小数点以下を四捨五入しました。

※特別賞加賞のテレビカメラやビデオカメラは、毎月5月のファンダム大会で発表しました。

第4回 MSX・FANプログラムコンテスト結果

Mファン大賞 賞金20万円

『惑星歩兵戦』

埼玉県・高3 高橋吾郎

読者大賞 賞金10万円

ラビリンス

『激走LABYRINTH』

兵庫県・高2 前田晃宏(米屋のチャチャチャ)

ちえ熱あっちゃん賞 賞金5万円

グリーン スライム

『Green Slime』

兵庫県・中2 将積健士(SHAMPOO)

BASICピクニック賞 賞金5万円

レジェンド

『LEGEND』

栃木県・高3 小曾根正男(OZO)

EDファンダム賞 賞金5万円

『ゲームの真髄』

富山県・高専2年 尾花建一

しかし、これにもちゃんとした理由がある。この作品は、総合評価点で5位だが、1~4位はなんらかの形でマシン語を使っているの比べ、この作品だけは純粋なオールBASICで、多重スクロールまでやっているのだ。

最後のEDファンダム賞は、必要なことすらしゃべらないといわれている真幕の男・ファンダム川井田を「ウギャッ」(やら

れたときの声)と呼ばせただけのゲーム、尾花健一「ゲームの真髄」。新しいゲームの可能性を開いたことに対してでも賞賛を送りたい。

するってえと、3位の得点を得ながらなんにももらえない「THE EARTH」の作者リーチ一発Ramiがかわいそうだという声もある。しかたがない、テレカをあげよう。それでは、さらばだ。

中谷	長尾	谷川	山科	諸橋	川尻	鈴木	川井	福成	北根	読者審査員十編集部評価点合計	読者審査員10編集部評価点合計
信彦	浩平	憲太郎	敦之	康一	淳史	伸一	田茂雄	雅英	紀子		
広島・中学3年	高知・中学2年	福岡・中学3年	ファンダム会スラック	サブテスク	投稿整理隊長△V他	投稿整理・解析	投稿整理・解析	ゲーム字軍スラック	Mファン編集長		
80	71	65	60	32	75	80	70	80	70	1033	1480
70	80	50	35	40	60	75	75	84	60	1150	1559
75	91	40	45	44	75	80	75	70	65	1226	1680
85	80	60	65	75	80	40	45	44	70	1364	1783
65	72	80	75	49	60	95	70	52	65	1315	1781
95	88	50	70	70	30	70	30	64	60	1379	1773
84	90	75	60	62	70	85	75	64	70	1514	2000
90	70	50	65	50	30	85	25	44	70	1129	1498
95	85	65	88	77	70	90	80	34	60	1632	2131
70	89	70	65	30	75	92	65	52	60	1485	1924
-	97	80	75	69	90	100	75	88	75	1668	2240
80	82	55	70	53	40	60	55	88	65	1275	1686
70	87	65	60	64	78	33	60	56	60	1277	1688
65	65	80	65	68	80	93	50	80	60	1323	1819
100	94	50	55	49	83	66	40	52	70	1342	1757
90	90	85	80	73	95	100	80	64	70	1554	2116
85	96	85	90	59	70	81	85	72	75	1724	2256
91	95	95	95	87	73	84	60	62	75	1716	2252
97	94	90	95	85	80	79	80	84	55	1728	2286



①メネが作った「激走LABYRINTH」



②スライムの動きが早い「Green Slime」



③オールBASIC「LEGEND」



④「ゲームの真髄」

PART2 『かに道楽』エディットステージコンテスト 200ステージを超える応募にタジタジ!

わたしたちは、パズルのエディット面を募集するというこのおそろしさを深く考えずに、軽い気持ちでやってしまった。

賞品を、いまのMSXユーザーならだれでもがほしがまるはずのターボ円にしたのも、あるいはまずかったかもしれない。

最初はそれほどでもなく、ポチポチという感じで投稿がやってきた。まあ、このくらいならしめ切りすぎだから整理をはじめようと、猫が捨てられるくらいダンボール箱にハガキや封筒

筒を入れていった。

それがしめ切り近くになってドカドカドカットが増えてきた。いきなり宅急便が届いて驚かされたこともある。

しめ切りがやっと過ぎて、集計をはじめてまいってしまった。応募者総数は、113人。1面だけ送ってきた人もいれば、6面くらいいっぺんに送ってきた人もいて総ステージ数は221面。

そのほとんどが手書きの応募だった。つまり、入力してはいけないうわけて、そこを計算

に入れていなかったわたしは、はっきりいってアホだった。

そのうえ、ウギャツ川井田が人間とも思えないスピードでパシパシ入力をはじめたはいいものの、原因不明のトラブルでせっかく数10面入力したディスクがクラッシュしたり、パンツが空を飛んだり、カツ丼が宙を舞ったり……。

そういうわけで、まだ、入力作業のちやうなんです。

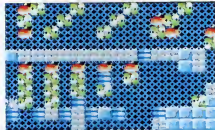
それに、できごとにビックアップした以下の投稿ステージを

正式発表は来月!
ということでごめん!!

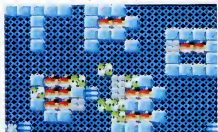
撮影しながらプレイもしてみたのだが、一晩やったのに、1面も解けなかった(答えはもちろんついているのだが、見ないでやらないと審査にならない)。2月号の発表までに全員総出でぜんぶ解けるだろうか。ふるふるふる(最悪の事態を想像してしまい、それを否定している)。



○こういうのを「しめ切り面」とでもいうのだろうか。しめ切り以上にあったこのステージの作者は鳥取・藤原博



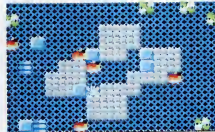
○こうも、割当テストを受けてみたいだな。なにかの形のような気がするんだけど 佐賀・田島和久



○もちろん「TROUBLE」ではなく、「TURBO」。ターボRのはい千葉・岡本隆介



○おお、よく、千堂と福岡で協力があったとは思えない。いつかは「B」三 福岡・森田大輔



○このマークを見てるとここのやつはきっとMSXのユーザーにちがいない。ヨナミさん数点ごさいた。福岡・森田大輔



○これら何にかなの形に見えるようでもなんの形か分からない。いずれにしても、別荘・佐藤崇博



○「スバル」になっているうえに密着にもなっているよ。ノ気かです。あふいってこういって、鳥取・石橋一夫



○おお、これはダレソフトに賞品名を書いてある。それにしても鳥は1面だけ、ほんとに解けるのかな。大阪・横沼英介

ファミランド

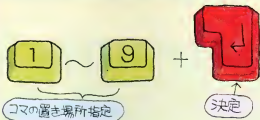
960字は、400字詰め原稿用紙にして2枚半弱。小学校の作文の宿題だってもう少し多い。そのたった960字(しかもほとんどが英数字)を打ちこむとMSXのなかにさまざまなゲーム世界が現れる。最近、1画面タイプのレベルは高くなる一方だ。

P 立体三目ならべ①	43	55
P 若さでATTACK①	44	56
P PALMAN①	44	57
P 妖城伝①	45	58
P SABOTEN①	45	59
P ベーゴマ①	46	60
P 100M競走②	46	81
P SOLID JUMP⑦	47	62
P さべる・おぶ・しべら⑦	48	65
P JIG-PUZZ⑧	49	68
P OUT-VADEF⑧	50	64
●ファミランドスクラム=残念賞発表+季報奨励賞発表 +1行プログラム特集+ファミランド募集要項	52	
●ちえ熟あっちゃん	59	
●スーパービギナーズ(超初心者)講座	72	
●AVフォーラム	50	74
※Pはプログラム、①-⑦は画面数		

三目ならべを3段重ねたら3倍おもしろいか?

立体三目ならべ

MSX2/2+VRAM64K BY ARIAKIRA-SOFT



●各軸は手前左から1、2、3、中央は4、5、6、奥は7、8、9の数字キーに判定

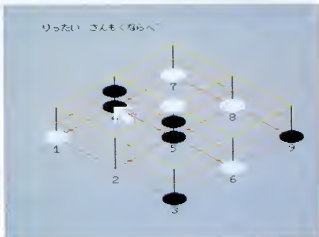
三目ならべを3段階重ねて3次元式に遊ぶ対戦専用ゲームだ。しかも、投稿時の手紙には、制作3日課と大書してある。そこまでして3にならんだこのゲーム。しかも、偶然知ったのだが、作者には3日歳の弟がいる。作者自身は

13歳で、これは1桁ずつをバラバラにしてかけると1×3ですがなわち3である。プログラムの行数を数えてみると24行で、これは3×2×2×2×2、つまり3に2を3回かける。2は1個だから2+1で3……どうして足すんだ?

盤面は3×3の形に軸が立っているという感じ。数字キーで9つの軸から1つを選んでリターンキーを押すとコマが置かれる。おなじ軸にコマを置くと次々に積み重なっていき、1つの軸にはコマを3個まで置くことができるので3×3×3の「立体三目ならべ」になるわけだ。

1画面

📖 リストは55ページ



交互にコマを置いて、縦横あるいは垂直方向に、自分のコマが3つならべは勝ち。勝負がつくと、「5回のおBEEP音でNu-式リプレイ」(作者の遊び方解説原文)。Nu-式リプレイとは、ほうっておけばしばらくして自動的にリプレイになることを指す。勝負がつかずに27マスぜんぶ埋まってしまうと自動的に再勝負。

ふつうの三目ならべと決定的にちがうのは、斜めの3目がないこと。そういえば、画面に現れる盤面にも斜めの線がない。五目ならべでも、完全な先手

の必勝法があるために禁止手が設けられているが、この立体三目ならべにも、特殊な禁止手がある(ただし、先手にも後手にも効力がある)。連続した手番では自分のコマを同一の軸に重ねられない、というルールだ。たとえば、黒が5に打って、白が5以外どこかにコマを打った場合、黒はすぐには5に打てない。1手おかなくてはならないのだ(ただし、白も5に打った場合はリターンキーだけを押し黒も5に打てる)。テンキーのある機種の人にはテンキーで遊ぶとやりやすい。

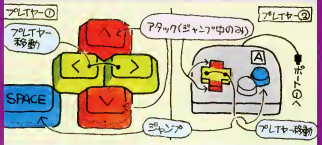
1画面

各プログラムの左上についているテレビフレームのなかの数字は、そのプログラムの長さを表しています。ただし、1画面=40字×24行として計算し、端数は切り上げています。打ちこむプログラムを決めるときの参考にしてください。

4つのリアル機能がついた最新1画面バレー／

若さでATTACK

MSX MSX2/2+RAM8K BY 成川卓也



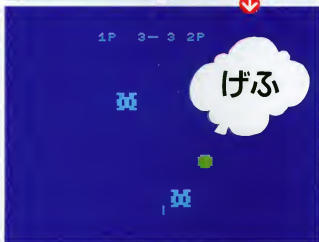
対戦専用1人制バレーボール。15点制、サブ権式、ジュースありのほか各種リアル機能装備。
リアル機能1 ジャンプがある。従来、N画面タイプでのみ可能とされていたジャンプ機能搭載。
リアル機能2 アタックできる。ジャンプ中に空中のボールに触れることにより、敵陣へアタック

クボールを打ちこむことが可能。
リアル機能3 3段階アタック。触れただけなら中くらい、上キーでもっと速くへ、下キーでもっと近くへと逐近操作自由自在。
リアル機能4 3方向リシェーブ。ボールを受けるときの位置に応じて3方向へ打ちかけ可能。とくに中央で受ける絶好のトス。

1画面

リストは56ページ

○ジャンプして触れるとアタック もちろんブロックされることもある
 ○結のボールを中央で受けて画面にトスをあげ、すかさずジャンプしてお返しアタック

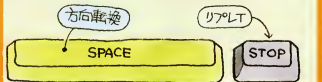


○ジャンプして着地するときのキキをつけてアタック成功

バックマン+ロールマン=パルマン、だって

パルマン PALMAN

MSX MSX2/2+RAM8K BY It's a Soft



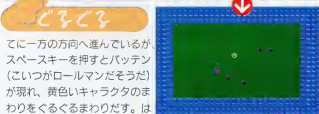
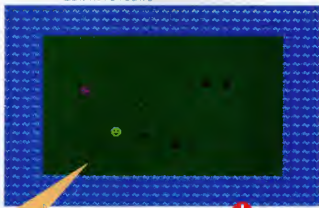
「私はバックマン。あれから11年。私は迷路でひたすらエサを食べまくった。ときには立体になったりしたこともあった。しかし、エサの味も今では新鮮味がなくなり、迷路も知りつくしてしまったので雨の日にバカンスにやってきた。とちゅうで現地人のロールマン(彼はいつも

回転している)に会い、道案内してもらふことになった。さて、雨の日についた。ロールマンのあとについていくと、そこには赤茶色の食べ物があった。すっぱかった。どこから来たのか、モンスターがいた。」(作者のオリジナルストーリーより)
 丸く黄色いキャラクターはかっ

1画面

リストは57ページ

○ロールマンという名のとり、バックマン(黄色いキャラクター)のまわりをまわっていくぐるまわる



てに一方の方向へ連入しているが、スペースキーを押すとバツェン(こいつがロールマンだそうだ)が現れ、黄色いキャラクターのまわりをぐるぐるまわりだす。はなすと、そのときにバツェンのあった方向にふたたび進みはじめるのだ。こうして食べ物をとくさん食べるのが目的。
 ○キーをばすとその方向へ飛び出す
 海に落ちるか、バックマンがロールマンがモンスターに触れるかするとゲームオーバー

くさりがまを頼りに上へ上への妖城登りゲーム

ようじょうでん
妖城伝

MSX MSX2/2+RAMBK BY SILVER SNAIL



緑色の主人公の名前は海老丸
といい、職業は忍者である。

画面全体にちらほらと表示さ
れている床は「妖城」という名の
城の床。この城はかつてNAG
I-1Pの「引籠庵建ての塔」に出
てきた塔と似たような構造をし
ていて、上へ登っていくと画面
がスクロールして上のほうの床

が出てくる。下の層にもどろろ
としても、そのとき見えている
範囲内でもどれず、画面の
下端よりも下に行こうとすると
ゲームオーバーになる。

海老丸の目的は、この妖城を
高く高く登ることである。登つ
てどこにいくのかは知られてい
ない。天守閣で吾沢りえふうの

1画面

お姫さまが寝そべて待ってい
るとか、1億2千万両の小判が
うすたかく積まれているとか、
スーパーマンのDNAが冷蔵庫
に保管されているとか、好みと
適性に応じてかかってに決めよう。

海老丸はくさりがまを投げあ
げ、床にひっかけて登っていく。
あるていど登っていくと、次々
と上の層が現れてくる。どこま
で登ると城の最上層になるのか
も知られていない。たぶん生き
ているうちに妖城の最上層を見
ることはないだろう。

妖城らしく赤い妖怪が海老丸
をジャマする。妖怪に触れた
だけでは物語は終わらないが、
少々はじき飛ばされるのでうっ
かりすると床の下、つまり奈落
の底へ落ちてしまうかもしれない。
とくにくさりがまをたぐり
よせているときがあぶないので注
意しよう。

リストは58ページ



空中で移動し、ギリギリのと
ころでくさりがまを投げるタイ
ミングを身につけたい。

●赤い妖怪はエビ丸を助けるが、くさりがまをひっかけて上へ上へ画面がスクロールして上へ上へ移動する

右の世界をめざしてコウモリを倒しながら進む

サポテン
SABOTEN

MSX MSX2/2+RAMBK BY SILVER SNAIL



—世界はゆっくりと右へ進ん
でいる。サポテンもまたゆっく
りとジャンプしながら右のほう
へ進んでいく。向こうがコウ
モリが1匹ずつやってくる。

このコウモリをやっつける
と得点になるのですが、そこで問
題です。サポテンはどうやって
コウモリをやっつけたでしょう。

ライフルで打ち落とす？ い
いやサポテンにはライフルが
使えません。竹竿でたたきおと
す？ おしい、でもちがいます。

—サポテンはゆっくりとコウ
モリに近づいていく。コウモリ
の下から突き上げるように体当
たり。コウモリはバツと消える。

正解は、8番の「トゲ」を利用す

1画面

●ゆっくりとスクロールしていく世界を速くジャンプするサ
ポテンくん。コウモリの上から見たら下から見たらかが大問題



る」でした。上からあたってしま
うこともあるんですが、この場
合、サポテンは死にます。ジャン
プする床をふみはずして床下
に落ちても死にます。

一定の長さを進むと面クリア
で、全日面あります。でも、意
外におもしろくて、わたしなん
かまだ日面までしか行ったこと
がないんです。

リストは59ページ

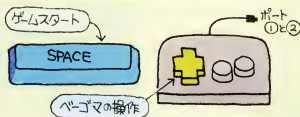


ベーゴマの回転とパワーを再現した絶妙の傑作

ベーゴマ

MSX MSX2/2+RAM8K

BY Nu~



盆(ベーゴマ専門用語でベーゴマの試合をするフィールドのこと)の上を周回するベーゴマ。作者のNu~さん自身「こんなにうまく動くとは思いませんでした」と語る傑作。ただし、現バージョンはジョイスティック2本が必要。1本しかない人は、行4の先頭を「S=STICK

(P)」に変更すればカーソルキーとポート1のジョイスティックで遊べるようになる。

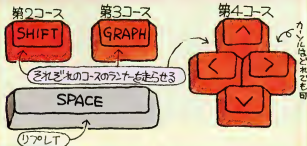
ベーゴマをぶつけあって相手を盆の外に押し出すと、相手は左右端にあるストックから1つ新しいのを取り出してふたたび向かってくる。次々に落とす、相手を残り0にするのが目的。

タイミングが命のカタカタ式100メートル競走

100M競走

MSX MSX2/2+RAM8K

BY HASEMAKO



①よい、どんノ



②カタカタカタカタカタカタカタカタカタ

1画面

リストは60ページ

①うなりをあげて戻し、裏のベーゴマに向かって体当たり



スペースキーでいつでもゲームはもとにもどる。また、相手がいないでも自動的に動いているもう1つのベーゴマを相手に感覚をつかむこともできる。はやい話が1人でもけっこう遊べるようになっていて、という不思議な対戦専用ゲームなのだ。



②盆からはみでせうと興

2画面

リストは61ページ

3人まで参加できる100メートル競走のシミュレーションゲーム。反射神経や運動能力よりもリズム感が生きるゲームだ。

コースは第1(最上段)から第4までの4つあって、第1コースはつねにコンピュータが走る。コンピュータはだいたい1秒台をコンスタントに出し、どういふわけか短距離走なのにラストスパートをかけてくる。人間は第2から第4のどれか

で走る。1人しかいなければ好きなコース(操作するキーがそれぞれ決まっている)を自由に選べる。その場合、担当者のいないコースのランナーはスタートでじっとして、最後まで無視しておけばいい。

さて、走り方が問題だ。この手のゲームだとケイン打ちやツメこすり打ちをした人がいるが、このゲームでは適用しない。連打には変わりないが速すぎる連打は逆にランナーの動きを止めてしまうのである。



③ゴールイン / トップ走者の記録が表示される

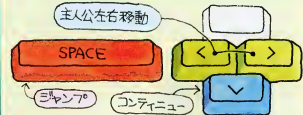
作者(XVで10.80秒の記録を持つ)によればBGMに近いタイミングがベスト。コンピュータのリズムと一体化して最高のスピードで走れたときの快感はなんともいえない。

よく似た慣性が生むダイナミックな運動感覚

SOLID JUMP

MSX2/2+VRAM64K

BY YOSHIK



7画面

キャラクターリストは62ページ

全ステージ紹介



●ステージ2＝ジャンプ台設置場。ステージ3＝爆弾初登場。ステージ4＝すずばあシュース初登場。ステージ5＝爆弾の空爆。ステージ6＝中央右の床からゴールまでジャンプ。ステージ7＝爆弾越えジャンプが圧巻。ステージ8、9、10＝比較的やさしい応用問題

3大アイテムとその効果

ジャンプ台 すずばあシュース 爆弾



●上にちょっと乗っただけで3回と大ジャンプさせられる ●ジャンプ力が大きくアップ、ステージ6で威力を見せられる ●触れただけで爆発。海面にたたきつけられる

GOLF」を。どちらも作者はYOSHIKで、よろするに続編なのだ。ゲームの基本的目的は、慣性と戦いながらニコニコ(主人公)を操作し、ゴールの旗にたどりつくこと。ステージクリア。ぜんぶで10ステージある。

とちゅう、ちょっとしたアイテムが登場する。乗るだけでハイジャンプする「ジャンプ台」、ジャンプ力がアップする「すずばあシュース」、触ると大きな音とともにいきなり海面にたたきつけられる「爆弾」。そうそう、下は落ちると死ぬ地獄の海になっているのだ。

慣性もきつい。うっかりしているとちょっと動いただけでズルズルと床をすべってしまい、地獄の海に落ちてしまうのだ。それにジャンプしているあいだはスピードの調節など、いっさいできないから、床についているあいだに慣性を考えたスピー

ドの調整をしなくては行けない。この慣性と戦いが、このゲームの楽しみの大部分をしめているのではないかと思う。

ニコニコは最初10人いて海に落ちるたびに減り、いなくなる

とゲームオーバー。コンティニューしたいときはカーソルキーの下を押しながらスペースキーを押すことを忘れないように。10ステージクリアするとちょっとデモがある。



●ショットしたデモ付きタイトル画面

ひさびさに楽しめるアクションゲーム。楽しさの感覚は、スマリ、またはスマリに近しいと思う。ただし、画面のスクロールはない。ところで、スマリってなんだったっけ、という人はスマリではじまることを無限に組み合わせればそのうち思いあたるものに出会うだろう。たとえば、スママリ、スージーマリアンヌ、スूपマリネ……とか。最後なんかけっこう近い。

このゲームのタイトルを見て年季の入ったファンダム読者なら思い出すだろう。名作「SOLID GOLF」と「mini SOLID



●動きがよくわかるようにプログラムを加工して動きの影を消してみた。こんなふうにボンボンとジャンプして遊んでいく



●逆の鏡。かんたんそうに見えるだろうか、それは目撃者がうまいからであって、最初からいけぬ、と思う

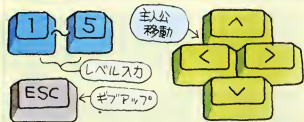


●国に到着。いちおうジャンプの恐ろしさと慣性の高さもあいさつで10ステージクリアして2から本格的な2回

同一システムのRPGを5つのマップで楽しむ

さべる おぼしべら

MSX MSX2/2+RAM32K BY TEIJIRO



1~5のマップ(数字が大きいほどやさしい)を選ぶとマップ作成のあいだちょっと待たされてゲーム開始。カーソルキーを操作してA~Zの段階の強さを持つ敵(形も「A」~「Z」)と体当たりで戦い、レベルアップしながら「しべら」と呼ばれる敵のボス(形は「¥」)と出会い、倒すことが目的だ。ESCキーを押すか、LIFEが0になるとゲームオーバー。ゲームのキャラクタが世界の破壊を嘆いて終わる、という仕組み。体力回復やアイテム販売のショップ(緑色のドア)、道をふさいでいる門(黄色のドア)がある。

遊んだ感じといえばこれはRPGの条件を集めてコンパクトに作上げているという印象だ。その条件をならべてみると……。

その1。マップ(あるていどの広さを持った世界)。マップという概念が必要ないほど狭い世界ではRPGというゲームは成立しないだろう。

その2。主人公が成長する。ふつう「RPG要素」というところのことを指していることが多いようだ。主人公が経験を積むことに成長し、お金もノウハウもまるから、感情移入できる。主人公とともに喜び、ともに戦うからこそ、死ぬときもいっしょなのだ。

その3。強さのちがう敵。あ



↓ タイトル画面で1~5のマップを選んでしばらく待つ



↓ 主人公は、スタートキーを押した。このゲームも基本ストーリーとメッセージはなし

とになるほど強い敵が出てくるというふうでないかと主人公が成長する意味が薄くなる。

その4。謎。最初のうちになにかわからないことがあって、いろいろやっているうちに偶然謎が解明される。わからないことがわかる、というこのうれしさは文化・言語・人種を超えた世界共通の快感だ。

その5。アイテム。謎をとつぜん解明するアイテムや理屈抜きに強い武器など。この、理屈抜きに、というのがポイントだと思う。実際の人生にも理にかんない展開などほとんどなく、人によってはそれに従まされる。

その6。ボス。RPGが人生のシミュレーションだとすると、このボスは人生の目的のシンボルなのだろう。

7画面

リストは65ページ

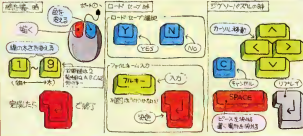
ストーリー・オブ・ステージ2

- 1 スタート、まわりをA~Dの敵がうようよ歩きまわっている
- 2 てきとうに歩きまわっているんだからさうなショップがある
- 3 ここはLIFE販売所だった。お金さえあればいつでも買いたい
- 4 こんなところにもなごらなショップがある。もしもここには
- 5 ひええ、ばかにされてしまった。くそ、いつか見返してやる
- 6 そして明はすき……成長したわたしはついにKEYを買った
- 7 戦っているうちに相手の持っていたKEYを取れることもある
- 8 Zはザコキャラ中最後なんだが、そういえば強くなるってなに?
- 9 あちこちで押入れたKEYがこういう扉門でばはん後につつ
- 10 ぐぐぐと細い細い迷路のなかに入っただけでなくなってしまう
- 11 ゴーっととびつと奥のほうへきつたところがある。でも怖い
- 12 妙な行き止まりの部屋。新しい展開に引きずりこまれてしまおう

簡易CGツール付きジグソーふうタイトルバスル

ジグソーふう JIG・PUZZ

MSX2/2+VRAM64K BY つばめ20ろろ



要マウスの簡易CGツール付き。マウスがないとちょっと困るが、プログラムをできとうにいじって、カーソルでドットを置いていくように変更すればなんとか遊べるだろう。

専用のCGツールがあれば、それを使って絵をかくて、そいつをコピーしたりすればいいと思う。そのやり方は説明するスペースがないので、プログラム解説とマニュアルを見て努力してみよう。

ところで、マウスを持っている人だけを相手にして解説に移ろう。このプログラムの簡易CGツールは、ほんとうに簡易で、マウスの右クリックを1回押すたびに色がくるくると変わり、左クリックで色を置く。線の太さは10種類あるけれど、線で表現しようとする、下の編集部例のようにとんどん失敗していくだろう。基本はドットを1つ1

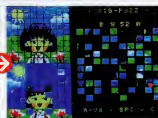
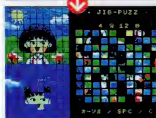
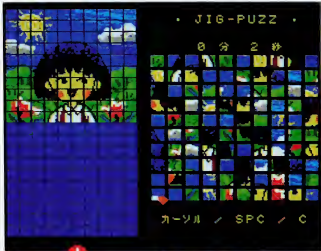
つ置いていくのだから開きなおったほうが、いい絵がしやすいと思う。

RUNするとロードするかどうかをきいてくるので、最初はN。すると、絵の作成モードに入り、このツールを使って左上の白い部分に元絵をかいていくことになる。絵が完成したらリターンキーを押すとセーブするかどうかをきいてくるので、ディスクが書きこめる状態でセットされていることを確認してから、Yキー、そしてファイル名入力を行う。このツールでは、ディスクの入れ忘れなどの不備があるとせつかつかいた絵がバ〜になるので注意。また、ファイル名もBSキーなどの修正キーが使えないので注意。うっかりファイル名にスペースなどを入れたら、それもエラーの原因になるのだ。ああ怖い。で、そういう閉門をクリアし

3画面

リストは68ページ

●これは作業が作ったサンプルの。たぶん、おぼろげな子供のつもり



●画面右側にはらばらにピースが置かれ、見当をつけながらひろう

●ピースの影はみんなおなじで、二が不調だがそれでもなかなか

たらコンピュータががってにピースに分け、バラバラにしてくれる。今度はカーソルキーで右のピース置き場から左下にピースを移動させて正しい場所にあてはめていく。というより正しいピース以外は置けなくなっているの、まちがった場所にセットしてしまうことはないのだ。



●もうほとんど完成し、近づく。最後はもう少しの暇が残る



●死況。おゲームががたがた

編集部制作失敗例



●入意い、フラワーかよたれをたらしているところをかこうと思ったが、失敗



●ファンキーな赤ちゃんかスカのリスムで構っているところをかこうとしたけど、失礼

伝説のゲームを逆転の発想でアレンジした奇作

アウト ベーダー OUT-VADER

MSX MSX 2/2+RAM16K BY ヘンテコ



10年まえに大流行して、パチンコ産業をおびえさせたスペースシューターのバロディ。インをアウトにかえて、アウト・ベーダー。逃げていくベーダーを撃ち落とすゲームだ。敵といっても逃げている相手

を背後から撃つなんて、われながら卑怯だと思いつ、ピックリミサイルの視覚的聴覚的魅力に負けてしまう。

ベーダーたちは画面の下から砲台(「おデコ」という名前までついている)のわきをすり抜け

3画面

↑下から上へはいつてもいーベーダーをわらってミサイル発射



て画面上に逃げていく。砲台から発射されるピックリミサイル(別名モロトモミサイル)は、スペースキーを押しているあいだずっと上まで飛んでいき、はなした時点で爆発する。爆発するときは、そのまわり7×7マスの範囲をぶっとばすという迫り。ちょうど花火のようにバツツと広がる光景がなかなかいい。とちゅうでベーダーにあたってもそこでは爆発しない。

ベーダー1匹ごとに得点は1点。その状態で、えんえんと得

リストは64ページ

↑上空で爆発して花火のように広がる。この花火をもううなごころがす!



↑敵の範囲内にあるキャラクタは自體といえども破壊されてしまう
↑点を重ねていく。ベーダーに逃げられるか、下から昇ってくるベーダーと接触するか、自分が撃った爆弾の恩恵にあたるかするとゲームオーバー。

絵天然色

AVフォーラム

あー今月もちょっと間借りしての総天然色ですが、ついに来月からバーンと決めましたですよ。

↓落ちる



壁長のODも全国の片隅で発売されようかという今日このころ、イラク問題も平和貢献策も政治改革もソ連のペレストロイカ病もヨーロッパの大統合目前の興奮ものみこんで、ここに大きな変革を予告しよう。ついにAVフォーラムのオールカラー化が2月号から実現することになった。いや、めでたい。

これで「V」(ビジュアル)の部分ができますます強くなってしまいそらだけと、「A」(オーディオ=サウンド)だけの投稿も積極的に採用するのでよろしく。

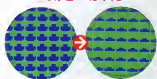
これまで2色ページではできなかった企画もいろいろやってみたいと胸おどる関係者一同ですが、ついでにコーナータイトルも変えてみてはどうだっしやるかという声もあります。いいのがあったら教えてください。

↑学校のロッカー



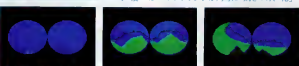
○ロッカー：水内清、あや学校、大塚カズミ、あや学校

↑気をつけ、礼



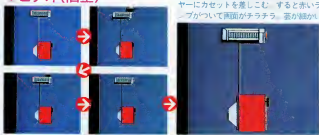
○神楽川・格蘭パンパルFLOWER、画面いっぱい、キャラクタが同時に気をつけ、礼。

↑双眼鏡



○岡山・藤井石材店、傑作、カー・ルキーであちこち動かすと双筒鏡で風景が見られます

↑ビデオ(旧型)



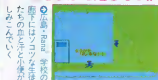
○岡山・藤井石材店、旧式のビデオプレイヤーにカセットを差しこじ、するとホィーンプカついて画面がチラチラ。音が聴けが、

○東京・REX、のどかな大空。こいつがいつりよに上へスクロールしてーああああ

↑教室その1



↑ころうかを走るな!!



↑M-FAN BOY



ついに誕生!!

1か月の訓練で0.2から1.0も夢ではない!

VISION RECOVERY PROGRAM (V.R.P.) ★アメリカ視力回復協会編

視力回復

トレーニング講座



●器具や薬は使いません。視力回復の理論を築いたベイツ式訓練法によりあなたの眼は救えます!!



強度の近視でも、あきらめるな! 遠視、乱視も訓練しだいで、視野はアザヤカ!!

視力でお困りのあなたに四張の「目」を「目」で訓練できる視力回復の最新プログラムがアメリカから上陸し、今全国で大変な評判となっています。もともと近・遠・乱視、老眼などは眼の病気でなく、網膜の像の焦点が合わないために起る視覚的な現象です。当講座は全米で絶賛された《トレーナーシステム》を採用し、眼の自然回復力を強化しながら、短期間に効果を上げ、あなたの眼をよみがえらせます。



アメリカから上陸。最新理論を遂に公開!!
大評判となる!!
に基いた画期的なトレーニング方法。全米25パターンの訓練メニューを公開!!



ラクラク安心トレーニング。わずらわしいメガネ・コンタクトはサヨナラ!!

視力の低下の原因は緊張やストレスです。当講座ならそれらと向き合ひ、視力を強化する25のトレーニングメニューに依り、朝晩20分。続けるだけでムリなく楽しく、目標を達成できます。

特に中・高・高の10代の近視には高い効果をしめし、早急の実行があなたの眼を救います。メガネやコンタクトは何かと不便なもの。あきらめる前にあなたも体験してみませんか!

●当プログラムの開発者のご経歴



ユージンフォーリー博士
現在アメリカの科学発展協会会長で米国視力回復協会が活躍中。

体験者の喜びの声



「中近視で10年ほど視力が落ち、回復プログラムで訓練しました。今、大改善。現在、当講座でトレーニング中です。効果は抜群「両眼が1.0目になりました」 (高田龍也さん、15才)



「以前は、カネや、このメガネをかける必要を感じていました。最近になってプログラムを開始。3か月後の視力検査で「両眼が1.0目になりました」 (加藤理二さん、20才)

※当講座は録音テープやビデオなど、眼の疾患を治療するものではなく、これら視力障害の方は専門医にご相談ください。

お急ぎの方は
お電話でどうぞ!!

東京03-318-6111(代表)
受付:朝時30分～夜9時(年中休)

〒108-8318 日本・東京都港区赤坂3-10-10101010

左のハガキを今すぐポストへ!!

ファンダム

スクラム

じつは担当は英語に弱い。だから新しいコーナー名の意味がわからない。このままではタイトルの意味もわからない担当になってしまう。だから教えてください／＼

今月からこのコーナーの名前は、「ファンダムバーラー」改め、「ファンダムスクラム」という名前になりました。

ファンダムスクラムは、いままで以上に、読者とファンダムまたは、読者と読者のコミュニケーションの場にしていきたいと思っています。

ついでにおいだまで、編集部ではクレーラーが動いていた(この原稿を書いている現在も動いている)というのに、もう1月号になってしまいました。

担当には子供はいないが、小さな兄(あや)やら甥(あや)やらがうらやうらしているの、お年玉のことを考えるとおたまでが痛くなる。

おとそそのままに年賀状なんでも控えています。

とてもじゃないが、忙しくて書けそうもないので、この場を借りて「あけましておめでとう。今年もよろしく。」

■選考会報告

今月も担当は選考会をさぼった。じゃなくて、遅刻したので前回同様に詳しい状況はわからないが、今月は1画面やN画面が好調だったようだ。

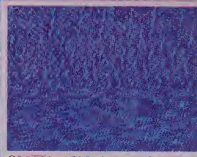
1画面やN画面のプログラム評価のときに、「おお、こりやおもしろい」と思った作品がいくつかあったが、それはほとんど採用されていた。

採用された全11作品のリストの長さや計算しても、26画面ほどにしかならないくらい、短くてもおもしろい作品がそろった。

長いFPの作品を1つ打ちこむつもりで、いっしょに全部打ちこんでしまおう。

また選考会には、TPM、〇〇こと東郷生志くんの「ネイティガの悪魔」もありましたが、RPGなので、採用の可否は鈴木ファジー伸一によるテストプレイの結果次第ということにな

今月の残念賞 1画面：さよなら



〇あの画面を止めてみるべき………と思いついた

長崎・藤本修一(19歳)の作品。プログラムを走らせると、深夜にテレビをつけて、放送の終わったチャンネルにあわせると見られる画面が出る。画面はとも良く再現できているが、いったん走らせるのとリセットするしかなくなるというのは絶対やめてほしい。

っている。

今月の残念賞は、担当が選考会に遅刻したため調べないので、デスクにいくつか推薦してもらった作品の1つで、「AVフォーマムで採用しようかな」と迷わせた作品だ。

ところで、「かに道楽」のエディットステージコンテストの発

表は今月の予定だったが、あまりの投稿数の多さに、いまだに整理やデータの打ちこみ作業が終わらず、審査の段階までしていないので、今月は中間報告にとどまっている。

担当も打ちこんでみたが、いっごうに投稿の山が減らないのは、気のせいだろうか。

第12回季間奨励賞発表

第12回季間奨励賞には1990年12月号に掲載された、Otan-Softこと太田則宏くんの作品「けんだま」が選ばれた。

はじめてこの作品で遊んでみたとき、操作方法を知らなかったこともあって、どうやればいいのかわからずイライラしてしまっていたが、たまたま1画面に乗せられたと

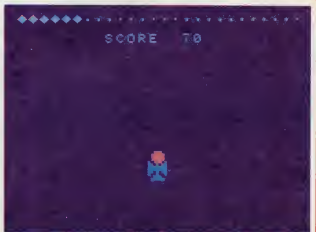
きの感覚にはくもるものがあった。

打ちこんで卒拍強く遊んでみた人ならわかるだろうが、けんだまの感覚を見事に表現している作品といえるだろう。

操作感覚のいい作品はあまりないので、貴重な作品といえる。

太田くんには奨励金として3万円をさしあげる。

受賞作『けんだま』鹿兒島^{中学}3年太田則宏



〇めいこに交差した「けんだま」のゲーム画面。11月1日に朝一主を撃つに成功する瞬間

今回は年末進行の都合であまり時間がなかったのですが、電話でのかんたんな取材によるコメントを掲載しよう——「いきなりだったので思も何もないけれど、季間奨励賞を受賞できてとてもうれしい。『むなけーむ』を見たとき、こういうほのぼのとした感じのゲームを作りたいと思って『けんだま』を作りました。編集部の人に好評だった操作性の部分は、かなりの時間をかけて作ったので、評価されてうれしいです」

1行プログラムコーナー

今回は先月できなかった1行プログラム特集をやってみた。

1番に投入し「円周率」先月のBAS I Cピクニックや、ファンゲームにも投稿があった円周率を計算するものだ。

「アーチェリー」は同心円の標的の矢をあてて、総合得点を競うゲームだ。

「CATCHMAN」は画面の上から降ってくる「/」を、制限時間内にいくつ集めることができるかというゲーム。

「JUMPBALL 2」は以前採用した、「JUMPBALL」と感覚的にはほとんど変わっていないアクションゲームだが、担当のお薦めの1本だ。

「ハンティング」は2人対戦の忍耐ゲーム(?)で、ひとりが自機を操作して走り距離を稼ぎ、残りのひとりか道を操作して妨害するというものだ。

どの作品も一見の価値があるのと、短い1行プログラムだから、いやすく打ちこむべし。

1行 円周率

中西英之

中西くんの送ってくれた作品「円周率」は、たった10文字というプログラムの、円周率の値を計算するものだ。

先月のBAS I Cピクニックでもあつてついでに、ライヴニックの公式を使って計算している。

そのために、打ちこんで走らせてみる必要があるが、計算結果の収束が速いのでかなりの時間がかかる。

```
1 SCREEN1:COLOR2,0,0:WIDTH32:KEYOFF:M=1:
N=1:FORI=0T01:P=P+N/M:LOCATE7,11:PRINT"π"
P=P*4:M=M*2:N=N-1:I=0:NEXT
```



定まるに、打ちこんでみるのが担当は短気なのでわからない。

1行 アーチェリー

伊藤利憲

伊藤くんの作品「アーチェリー」は、小さな矢を当てて総合得点を競うゲームだ。

打ちこんでまらせると、画面の右側に矢が表示されて、左側には矢が上から下に移動していく。

矢はスペースキーを押すと、右にまっすぐ飛んでいくので、的の中心を狙って矢を放とう。

矢的に当たる、当たった部分のカラーコードが最低になるので、的の黒い部分が最低の1点で、中心が最高の1点だ。

全部で10回、矢を放てるが、1回



も画面の下まで行ってしまおうゲームオーバーになる。プログラムの残ったあとで、F1キーを押してリターンキーを押すと最終得点が表示される。

```
1 KEY1,"?P":SCREEN5,0:OPEN"GRP:"AS1:D=20
0:F0R1=1T05:CIRCLE(D,97),I*3,1:PAINT(D,9
9-I*3),13-I*2,1:NEXT:SPRITES(0)="":F0R5
=0T04:FORJ=X:TOD:PUTSPRITE0,(5,J):FSTRIG
(0)THENFORX=5TOD:PUTSPRITE0,(X,J):NEXT:P
=POINT(D,J)+P:PSET(9,9):PRINT#1,P:J=D:NE
XTJ:S:ELSENEXT
```

1行 CATCHMAN

緒方剛

緒方くんの「CATCHMAN」は、よく1行プログラムに使われている、エスケープシーケンスのスクロールテクニックを利用したアクション(?)ゲームだ。

ゲームがはじまると、画面の上から「/」が降ってくるので、画面の下の方にいるバーを、カーソルキーの左右で操作して受け止めよう。

「/」が全部で20個出現するとゲームが終わる。この出現パターンは毎回決まっているので、そのパターンさえ覚えれば、どんなスコアにもなります。



ていくだろう。担当はこのスコア表示がなんとなく気に入っている。ちなみに担当のハイスコアは40点で、がんばってほしい。

```
1 SCREEN1:WIDTH32:COLOR5,1:SPRITES(0)="
":X=9:ES=CHR$(27):FORI=0T0200:PRINT#M"
E$":I::LOCATEINT(RND(1)*32):PRINT":S=S
TICK(0):X=X+(S=7ANDX>0)-(S=3ANDX<31):P
UTSPRITE0,(X+8,144),8:IFVPEEK(6688+X)=33TH
ENBEEP:M=M+1:LOCATEX,17:PRINT"H:NEXTEL
SENEXT:PRINTH
```

1行 JUMPBALL 2

星茂

星くんの「JUMPBALL 2」は、以前に採用された作品と感覚的にはほとんど変わらないのだが、面白いので採用した。

ゲームをはじめるまえに、このゲームのルールを覚えておこう。

落ちてくるボールとバーが、おなじ色だとボールがはじかれて色が変わり、違う色だとゲームオーバーになってしまう。

つまり、ボールもバーも磁石と同じ色はいい。

バーはスペースキーを押しているあいだ動くので、放すと止まる。



ボールの落ちてくるとスピードはだんだん速くなるので、ボールとバーがぶつかったときに弾く効果音をたりに、タイミングよくスペースキーを押そう。

```
1 SCREEN1,1:DEFINAT-Z:COLOR,1,1:SPRITES(
0)="<<<<<<":SPRITES(1)="■":FORI=0T01:I=0
Z=Z+1:B=BMOD8+4:Y=140:V=4:8:FORI=1T012:F
ORU=ZT050:NEXT:PUTSPRITE0,(99,Y),B:V=V-8
I:=Y-Y:C=C-STRIG(0)+4+4:PUTSPRITE1,(99,15),C:
NEXT:I=(C=B)+1:PLAY"SM99906B9":S=S+1:NEXT:
PRINTS
```

1行 ハンティング

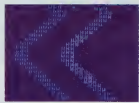
富田勲

なぜこのゲームが「ハンティング」なのかは担当にはよくわからなかったが、作者の富田くんによると、「このゲームは、ハンターの不公平感を考えて作り込んだ」とある。

まあ、作題名のこととはさておき、このゲームは負けず知らぬの人と遊ぶとおもしろい2人対戦のゲームで

1Pはスペースキーで自機を操作して走り距離を稼ぎ、残りのひとりがショットレンジで道を操作して妨害するというのがこのゲームだ。

1Pはひたすら壁(W)をよけつつ耐えることに専念しよう。



2Pは1Pが走りてくようように考えて道を操作しよう。おもしろい交代ながら仲間が遊んで、それぞれ出したスコアで決勝をつけるのだ。

```
1 SCREEN1,0:KEYOFF:COLOR15,1,1:WIDTH32:S
PRITES(0)="<<<<<<":X=10:A=80:FORI=0T01:B=B
+1:I=80:LOCATEX:PRINT"WWW"SPC(7)"WWW":S=S
TICK(0):X=X-(S=3ANDX<18)+(S=7ANDX>8):T=S
TRIG(0):A=A+(T=1)-(T=0):PUTSPRITE0,(A+8,
0),3:IFVPEEK(&H1800+A)=87THENT=0:PRINT"
S":BELSENEXT
```

● 2行目の「■」はKEY1, CHR\$(255)を実行してF1キーで打ちこんでください。

ファンダム INFORMATION

スペシャルチェックサムの使い方

「スペシャルチェックサム」は、ファンダムに掲載された1画面以上のプログラムが、正確に打ち込まれているかを確認するためのものです。

スペシャルチェックサムのプログラムを打ちこむ

まず右に掲載されている「スペシャルチェックサム」のプログラムを、ミスのないように入力してUNし終えてください。

画面には、つぎのようにデータが表示されるはずですが、

表示されたデータは、
行番号 > 確認用データ

となっていて、掲載されている「スペシャル自身の確認用データ」と、画面に表示されたデータの、行番号が数字が一致するところを見比べて、確認用データが一致するまでOKです。

もし違っていたら、その行には打ちこみミスがあるので、確認用データが合うまで修正しよう。

ただし、行110の確認用データは機種によって異なるので、この行だけは自分の版で見て確認しよう。

スペシャルチェックサムをアスキーテープに保存する

「スペシャルチェックサム」が完全なものになったら、かわりやすいファイル名でアスキーテープに保存して、大切に保存しておこう。

アスキーテープのやり方は、以下のようにおこなう。

- 「ディスクの場合」
SAVE「ファイル名」、A
- テープの場合

SAVE「GAS:ファイル名」

(「GASAVE」でいい)

確認用プログラムを打ちこむときの注意

「スペシャルチェックサム」は、読者の打ちこんでいるプログラムと機械のリストが一致しないかどうかが調べられるためのものです。

だから、行番号を変えていたり、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、REM文を適当に打っていること、その行の確認用データは、当然変わってしまうので注意。

また、プログラムを打ちこみ終わったら、必ずセーブしておく。

もしもこいさんでUNしたら、勝手に消えちゃって、なんでもことになつたら、しやれにもならない。

スペシャルチェックサムの実際の使い方

①まず、確認したいプログラムをロードしてやる。ただし、ロードしたあとRUNはしないこと。

RUNしたあとはデータが変わってしまうので注意しよう。

でも、もしRUNしてしまつたら、もういちどロードしなおせばいい。

②自分の「スペシャルチェックサム」を、ロードしたプログラムにMERGEしよう。

MERGEのやり方は、ディスクもテープも同じで、MERGE「ファイル名」を実行すればOKだ。

- ③あと、
- ④スクリーン:WIDTH40

スペシャルチェックサムプログラム

```

9800 ' SPECIAL CHECK SUM
9810 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9820 W1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:=V1-V1-1
9830 V5=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9840 IF V1#0 THEN END ELSE S1=0
9850 FOR I=4 TO L:D=PEEK(V+I)
9860 S1=S1+D*(I-3):NEXT AS=""
9870 FOR I=0 TO 2:3=6#I*(3-I):A=INT(S1/I)
9880 IF A#35 THEN C=A+61 ELSE IF A#9 THEN C=A+55 ELSE C=A+48
9890 AS=CHR$(C)+AS:S1=S1-A#8:NEXT
9100 PRINTUSING"####& &":VS:AS:;:=V1
9110 GOTOP9820
    
```

スペシャル自身の確認用データ

```

9800#A#5 9810#8L68 9820#7QD8 9830#C978
9840#p#48 9850#Q568 9860#R#5 9870#ATE8
9880#R#P8 9890#r#V88 9100#7q#68 9110#????
    
```

- を実行しておき、
- ②GOTOP9820
- とやって「スペシャルチェックサム」を走らせよう。
- ③画面にはつぎのように確認用データが表示されているので、発載された確認用データと合っているか見て、違っている行があったらメモにも書き留めておこう。
- ④長いプログラムを確認するときは、はじめのほうのデータが画面の上からはみ出して、消えていることがあるので注意しよう。
- ⑤確認用データが揃っていた部分の

- リストを、1文字ずつ入力にチェックして修正し、データがぴったり合うまで③の作業をくり返そう。
- ⑥プログラムが完全に合ったら、DELETEGOTO9820-9110を実行して、「スペシャルチェックサム」のプログラムだけを取り除く。
- ⑦念のため、確認を終えたプログラムをセーブしておく。
- さあ、いよいよRUNしてみよう。ちゃんど動くはずだ。もし、万が一正常に動作しなかったら、エラー名や状況をメモして、ファンダムまで電話で質問してみよう。

ファンダム募集要項

ファンダムに掲載されたプログラムの

SRCREEN:WIDTH40
を実行したときの画面で、リストを表示したときの画面数(ただし1画面は40文字×24行)とし、実行がOKは含まない)によって以下の4タイプに分けられる。

- RP部門 1画面タイプ
リストが1画面(24行)以内の作品
- RP部門 N画面タイプ
1画面を超える5画面以内の作品
- RP部門 10画面タイプ
5画面を超える10画面以内の作品
- 千戸部門

1画面を超える本格的な作品。リストの行数が定かまらないう。誌面の都合上、掲載できないものは不可

投稿するプログラムのタイプは封筒の表に赤ペンで明記し、ディスクまたはテープでの投稿に限る。

また、作品には以下の事項を書き添えた解題の手紙を同封すること。

- ①住所・氏名・年齢(学年)・電話番号・郵便番号
- ②プログラムの遊び方、タイトル
- ③使われている変数の意味と、プロ

グラムの各処理ごとの詳しい解説

●マシン語を使用しているプログラムでは、マシン語の各処理に対する解説と、ワークエリアなどの詳しい説明を付けること

④プログラムの資料、解法(PRGなどはマップや図解、シミュレーションなどデータの一貫など)

⑤プログラム作成時に参考にしたキックコマンドやBGM、シナリオの詳しい説明(図説を参考にし、出版社名と回数、ページ数など)

⑥著作権や複製権は放棄している。1枚のディスクまたはテープに複数のプログラムを入れたのは投稿はかまわないが、すべてのプログラムに対して解題の手紙を書き添えること。

⑦採用された作品の作者には、規定の謝礼と複製権、および作品のオリジナルROMカートリッジを贈呈する。

また、毎月ごとに発表されるムック「プログラムのコレクション」50本に掲載された場合も、規定の再掲謝礼を差し上げている。

なお、採用作品の部門によって各賞の順位が異なる点に注意している。受賞していただく順序ではない。

2つの奨励賞

■第1回千戸奨励賞

1月号から3月号に掲載された1月号から3月号(10画面以内)の全作品の中から、アイデアや発想に優れた作品を1本選び、奨励金として5万円をさしあげます。

第1回千戸奨励賞の発表は、4月号のファンダムスクラムのページでおこなう予定です。

■第2回FP部門奨励賞

1980年1月号から1981年3月号に掲載されたFP部門の全作品の中から、もっとも完成度が高いと思われる作品を1本選び、奨励金として5万円をさしあげます。

第2回FP部門奨励賞の発表も、4月号のファンダムスクラムのページでおこなう予定です。

このページへのおたより募集

ファンダムスクラムでは、以下の各コーナーに対するお便りを募集しています。

①1行プログラム

文字数や1行のリストからなるゲームやCGなどのプログラム。

②質問箱

誌上で答えてほしいプログラムに関する質問などを受け付けています。

③情報箱

掲載プログラムの改造やバグ情報、読者から読者へのメッセージ。

イラスト、ゲームなどに詳しいアイデアなど、なでも受け付けます。

あて先のとこに「ファンダムスクラム」と明記し、コーナー名、住所、氏名、年齢(学年)、電話番号を明記してください。

あて先はこちら

〒105 東京都港区新橋4-11-7
TIM MSX・FAN編集部

※表には各コーナー名を明記し、住所、氏名なども必ず明記すること。

なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の著作権は編集部インタメックティに帰属するものとします。

MSX2/2+ VRAM64K BY ARIAKIRA-SOFT

立体三目ならべ

遊び方は43ページにあります

注意

行20にある「■」は、カーソルキャラクタなのでキーボードから直接打ちこめません。KEY1、CHR\$ (255) を実行して、F1キーで打ちこんでください。また、このプログラムではビープ音の設定をしています。気になる人は、SETBEEP1、4を実行すればもとにもどります。

```

10 [リットイサンクナラベ] Ariakirasoft NO.122-1
20 SCREEN5,1:COLOR2,14,14:CLS:SETBEEP4,4
30 OPEN"GRP:"AS1:PRESET(30,10):PRINT#1,"ワ
   ないさんくならべ":DEFINTA-Z:DIMC(3,3,3):M(1,1):
   COLOR=(2,0,0,0):FORI=0TO2:COLOR=(11+I,7,
   I*3,0):NEXT:SPRITES(0)="■"
40 FORI=0TO2:FORJ=0TO2:X=40+I*50:L:LINE(X,
   120+I*30-J*15)-STEP(100,60),11+J:L:LINE(X,
   120+I*30-J*15)-STEP(100,-60),11+J:Y=X+J*
   50:Y=(I-J)*30+90:L:LINE(X,Y)-STEP(0,30):P
   R ESET(X-10,Y+38):PRINT#1,I+J*3+1:NEXTJ,I
40 FORP=0TO1:FORI=0TO1:I=- (INKEYS=""):NE
   XT:D=P*14+1:IFH=27THENRUR
50 X=40+(A+B)*50:Y=120+(A-B)*30:PUTSPRIT
   E0,(X,Y):D:AS=INKEYS:K=VAL(AS):IFAS<0:CHR
   $(13)THENIFK=M(P)ORK=K=THEN50ELSEK=K-1:A
   KMDD3:B=K*3:GOTO50
60 FORI=0TO2:IFC(A,B,I)<>0THENNEXT:GOTO5
   0ELSEC(A,B,I)=D:M(H+1:M(P)+A+B*3+1:CIRCL
   E(X,Y-I*15),10,D,,,6:PAINT(X+1,Y-I*15),
   D,D:FORJ=0TO2:IFC(A,B,J)=0THEN70ELSEFORJ
   =0TO2:IFC(A,J,I)=0THEN70ELSEFORJ=0TO2:IF
   C(J,B,I)=0THEN70ELSENEXTP:GOTO40
70 NEXT:FORI=0TO4:BEEP:NEXT:RUN
  
```

プログラマから
ひとこと



若い世代の人は矢張り
時代。買っべ!

1990
ARIAKIRA-SOFT

他人の竹力

(ARIAKIRA-SOFT) こんにちは。私が (最近どうした人面) トキドキ1 呼びなぐて、ありあからです。「ありあから」はもろん本名ではありませんが、名前の読み方を覚えておりました。さてMファン賞1年にして(AVソフトウェア)にはのつがはじめてサイヨされたこのゲームの元祖は、ご存じのとおり「O×ゲーム」だが、やってみればわかりますが、立体(3段階)にしてルールをほんのちよっと変えて見ただけ。っていうのは「他人の竹力(しない)」で刺道をやる、ようなものです。どこかで読んでみたが気に入らない気にならないというわけで中学校で刺道をやります。つべこべいうやつには黄金の「短伝ジャンプめん」ラーメンではないをおまいますかもしないかもいいですね!



変数の意味

スプライト座標

X, Y.....矢印カーソルの座標

その他の変数

A, B, C.....コマの置かれる位置
ASB, K.....キー入力用
C(N, m, 1).....盤の状態
D.....コマの色
H.....盤に置かれたコマの数
I, J.....ループ用
M(N).....コマを置いた位置保存用
Nはプレイヤー番号
P.....処理プレイヤー切り換えループ用

プログラム解説

10 REM文

●プログラム名と作者のペンネ

ームなどのメッセージ

20初期設定

●画面モード設定⇒画面をスクリーン5にスプライトは8×8の点格表示
●画面の色設定⇒画面の色⇒ビープ音設定⇒画面をファイルとして開く⇒グラフィック画面への文字表示準備⇒タイトル表示⇒変数を整数型に宣言⇒盤とコマを置いた位置保存用の配列宣言⇒盤に使用するパレットの切り換え⇒矢印カーソルのスプライト準備

30盤の作成

●盤の作画用各ループ開始●盤の作画⇒マスの番号表示⇒作画用ループのくりかえし、終了

40ゲーム開始

●処理プレイヤー切り換えル

P開始●キーバックファリア処理●処理プレイヤーの色計算●盤に置かれたコマ数が27になったかの判定⇒なっていれば引き分けとなく、ふたたびRUN

50コマの位置入力

●矢印カーソルの座標計算●矢印カーソルの表示●キー入力●入力された文字を数値に変換●入力文字の判定⇒入力された文字がリターンキーなら次の行へ、そうでなければ入力の範囲外判定⇒数字以外か前回置いた位置なら行50をくりかえす、そうでなければコマの位置計算、行50をくりかえす

60コマの表示と判定

●指定位置にコマを置けるかの判定処理⇒置けなければ行50へ飛び、置けるなら盤用配列にコ

マを設定/盤に置かれたコマの数加算 コマを置く位置の保存 / コマの表示 / その位置にコマが3つ並んだかの判定⇒判定位置にコマがあれば行70へ飛び / 並んでなければコマが横に3つ並んだかの判定⇒判定位置にコマがあれば行70へ飛び 並んでなければコマが縦に3つ並んだかの判定⇒判定位置にコマがあれば行70へ飛び 並んでなければ処理プレイヤー切り換えループのくりかえし、終了●行40へ飛び

70リプレイ

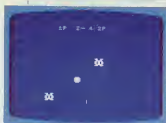
●各判定のくりかえし、終了※コマが3つ並んでいるかの判定部分にもどり、3つ並んでいたときこの部分以降の処理をおこなう●効果音●ふたたびRUN



いじりファンクションコール/11月号のフォローにならないフォロー→読者は「ほくのサソウ A I F」では「ゲームの真髄」にエラがでて誇らないと、たつたに電話かけてみた。編集部でやってみたら A I F だと「ゲームの真髄」が壊れてしまうことがあった。しかし A I F でも何回かRUNしてみると、うまく動く場合もあるのだ。なぜだろう。現在、原因を調査中。

若さでATTACK

遊び方は44ページにあります



```

1 SCREEN1,1:WIDTH32:COLOR15,4,4:KEYOFF:D
EFINTA=Z:DIMA(30):C(1)=8:D(5)=8:FORI=0T0
1:READAS:SPRITES(I)=AS:NEXT:A(0)=152:FOR
I=-13T013:A(I+14)=A(I+13)+I:NEXT:AS=CHRS
(27)+""Y":ONSPRITEGOSUB7:PRINTAS"50I
2 B=-((125>X):B(B)=B(B)-(B-C):C=B:PRINTAS
"1#"USING"1P ##-## 2P":B(0):B(1):IFB(B)>
14ANDABS(B(0)-B(1))>1)THENPRINTAS""*B-1"
P WIN":POKE-869,1:RUNLESED=22:E=226:F=0:
G=0:K=0:L=0:M=0:N=0:Y=D+204*C:Y=40
3 SPRITEON:K=K*F+F:L=L+G+G:N=N-(K<17):IF
STRIG(0)ANDF=0THENF=1ELSEIFK>26THENF=0
4 S=STICK(0):T=STICK(1):X=X+M:Y=Y+N:IFST
RIG(1)ANDG=0THENG=1ELSEIFL>26THENG=0
5 IFY>167THENX=X-M*(Y-168)/N:Y=168ELSEIF
X>236ORX<12THENX=12-(X>236)*224:M=-M
6 D=D+((S>7ANDD>14)-(S<3ANDD<110))*8:E=E+
((T>7ANDED>138)-(T<3ANDED<234))*8:PUTSPRI
TE0,(X,Y),10:PUTSPRITE1,(D,A,K):PUTSPRI
TE2,(E,A(L)),1:IFY>167THENLESE3
7 N=-14:IFX<125THENIFFTHENM=16-D(S):N=12
-C(S)ELSEM=((X<D)-(X>D))*4ELSEIFGTHENM=-
16+D(T):N=12-C(T)ELSEM=((X<E)-(X>E))*4
8 SPRITEOFF:RETURN:DATA<~~~~<,##"000">

```

プログラマから
ひとこと

ダブらない限り



ブ権の設定 ●得点表示 ●得点が14を超えていたら得点の差が2以上あるかの判定 → 判定があれば試合終了、勝者の表示 リプレイ 試合続行なら各プレイヤーの座標とジャンプフラグ、ボールの座標初期化

3 ジャンプ判定1

●スプライト衝突時の割りこみ許可 ●各プレイヤーのジャンプカウンタ更新 ●ボールのY座標増分更新 ●プレイヤー1のジャンプ判定 → 入力があればジャンプフラグを設定 入力がなければプレイヤー1の落地判定 ●着地していればジャンプフラグを初期化

4 ジャンプ判定2

●各プレイヤーの移動入力 ●ボールの座標計算 ●プレイヤー2のジャンプ判定 → 入力があればジャンプフラグを設定 入力がなければプレイヤー2の落地判定 ●着地していればジャンプフラグを初期化

5 ボールの座標調整

●ボールの落下判定 → 落ちてい

【成川卓也】このゲームはブラドの古いやつを2〜4人くらい集めて楽しむのがいちばんエキサイティング。まあ、みんなエキサイトしてくれなくても、1人ぼっちの人はほかのものでも楽しんでください。まあ、もし自分が強くなりすぎてまわりに負けるやうな強い人とお隣の人がいなくなると、結構つまらぬゲーム(主人公1人は自由行動の滑る3強(マウテン、ハルターケン、こ小木舞、シビリ)とアン政和と無双政和、天才前衛こま玉野注組)がお相手します。学校までも文化祭のときにでもお誘いください。ただし、3人とも3年生なのでダブらないかぎり学校にはいませんのであしからず。あとテストプレイをしてくれた多くの人へ感謝するとともに、多くのみなさんにこのゲームを楽しんでもらえたらうれしです。

ればボールの座標調整 落ちていなければボールが左右の壁にぶつかったかの判定 → ぶつかったらボールのX座標増分 X座標増分の行号を反転

6 プレイヤーの移動

●各プレイヤーのX座標計算 ●ボールの表示 ●各プレイヤーの表示 ●ボールがコートに落ちたかの判定 → 落ちたら行2へ飛び 落ちなければ行3へ飛び

7 アタック、トス

●ボールのY座標増分 ●ボールがぶつかったコートの判定 → 右コートならジャンプ中かの判定 → ジャンプ中ならボールの座標増分計算 ジャンプ中ではなければボールのX座標増分計算 右コートならジャンプ中かの判定 → ジャンプ中ならボールの移動増分計算 ジャンプ中ではなければボールのX座標増分計算

8 データ

●スプライト衝突時の割りこみ禁止 ●もとの処理にも ●スプライトパターンデータ(行1)で読みこみ

変数の意味

スプライト座標

A(I) ……プレイヤーのY座標(両方のプレイヤーに使用、Nはジャンプカウンタが入る)
 □ ……プレイヤー1のX座標
 E ……プレイヤー2のX座標
 X Y ……ボールの座標

その他の変数

A ……スプライトパターンデータ読みこみ用。座標指定のエクステージョークス用: CHR S(2P)+“Y”が入る
 B ……ポイントあげたプレイヤーの番号
 B(N) ……各プレイヤーの得点(Nはプレイヤー番号)
 □ ……サーブ権をもっているプレイヤーの番号
 □(N) □(N) ……アタック時のボールの座標増分(Nはステイクの状態が入る)

F, G ……各プレイヤーのジャンプフラグ

I ……ループ用
 K, L ……各プレイヤーのジャンプカウンタ
 M, N ……ボールの座標増分
 S, T ……各プレイヤーのステイク入力用

プログラム解説

1 初期設定

●画面初期設定 ●変数を整数型に宣言 ●座標用配列宣言 ●アタック時のボール移動増分設定 ●スプライトパターン定義 ●ジャンプ時の座標設定 ●エクステージョークス設定 ●スプライト衝突時の割りこみ先指定 ●センターライン表示

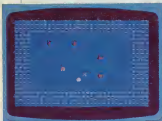
2 得点とサーブ権処理

●ポイントあげたプレイヤーの判定、得点計算 → サーブ権をもっている状態となる ●サー

MSX MSX2/2+ RAM8K BY It's a Soft

パルマン

遊び方は44ページにあります



注意

1行にある■はカーソルキャラクタです。KEY(1)、CHR(8)(255)を実行すれば、F1キーで打ちこめます。

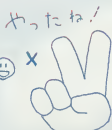
```

1 SCREEN1,0:COLOR1,12,1:WIDTH32:KEYOFF:C
LEARN9:DEFINTA-W:POKE-1757,56:PRINT"<"
23:Z(1)=SIN(Z*1)*3:Y(1)=COS(Z*1)*3:NEXT
E$=CHR$(27):R=RND(-TIME):VPOKE8208,108
24 CLS:FORI=0TO768:VPOKEI+6144,126:NEXT:
FORI=4TO19:LOCATE4,I:PRINTSPC(24):NEXT:X=
32:Y=31:A=216:B=151:O=0:C=0:S=-1:N=0:F=6
276:PRINTES"Y&(O*"ES"YI)4*"ES"Y0I":GOTO6
3 VPOKE8207,245:IFSTRIG(0)THENC=(C+1)MOD
24:PUTSPRITE2,(X+Z(C)*5,Y+Y(C)*5),8,3ELS
EPUTSPRITE2,(B,209):X=X+Z(C):Y=Y+Y(C):N=
1-N:PUTSPRITE0,(X,Y),10,N:F=6144+(X+4)*8
+(Y+4)*8*32:Q=VPEEK(I):IFQ=133THEN6
4 IFQ=0THENQ=20:D=SGN(X-A):E=SGN(Y-B)
5 Q=0-1:A=A+D:D=B=B+E+E:PUTSPRITE1,(A,B)
,13,2:IF(VDP(B)AND32)ORQ=126THENELSE3
6 PLAY"S0M2000A8B":LOCATERND(1)*20+6,RND
(1)*12+6:PRINT"*":VPOKEF,32:S=S+1:GOTO3
7 FORI=YTO209:SOUND0,I:SOUND8,15:C=(C+1)
MOD24:PUTSPRITE0,(X+Z(C),I):NEXT:SOUND8,
0:H=H-(S-H)*(S>H):PRINTES"Y, GAMEOVER"ES
"Y/-SCORE"S:ES"YI-HI"HI"POKE-869,1:GOTO2
    
```

プログラマから
ひとこと

みんなも梅干し食って

It's a Soft)パルマンとはなにか? パルマンとはなんの關係もありません。みんなも梅干し食ってパルマンたちのように元気になろう! さて、このゲーム、ワンキーで何方向も動かせるか、というところから考えはじめました。そういふわけでこのゲームはなんとワンキーで24方向! 画期的ですねー(こらうのを自画自賛という)。それにしても同時に送った残りの日本はどうなったんだろう。「シェスゲーム」のほうはいいとして「Insecure」はこのゲームくらいおもしろいと思うの。次の号にまわすのかな? それともボツしたのか? いや、もしかしたら進んでないのか? うーん、こわいこわいよー(こらうのを極端に褒めたいかもしれない)なににもあれ初版版で初採用、うれいしゅー。これから収録が部活がなくてたまなので、みんなも投稿したいと思う今日このごろです。



変数の意味

スプライト座標

- A, E.....モンスターの座標
- X, Y.....パルマンの座標

その他の変数

- C.....パルマンの移動方向用カウンタ
- D, E.....モンスター移動増分
- E\$.....エスケープシーケンス用: CHR\$(27)が入る
- F.....VRAMのパターンテーブルに移動してPRINT文により定義している配列変数宣言
- H.....ハイスコア
- I.....ループ用
- N.....パルマンのスプライトパターン切り換え用カウンタ
- O.....モンスターが方向転換するまでのカウンタ
- Q.....パルマンの移動先にあるキャラクタのキャラクタコード換出用

- R.....乱数初期化用
- S.....スコア
- Y(n), Z(n).....パルマンの移動増分
- Z.....パルマンの移動増分計算(1/2分のnの値が入る)

プログラム解説

1 初期設定

- 画面初期化●文字領域確保●変数宣言●スプライトパターン定義→パターン名称テーブルをスプライトジェネレータテーブルに移動してPRINT文により定義している●配列変数宣言●パルマン移動増分データ設定●エスケープシーケンス設定●乱数初期化●キャラクタの色設定

2 画面作成

- 画面消去●背景の表示●ゲーム画面の部分を消去●各種変数

の初期化●梅干しの表示

3 パルマンの移動

- キャラクタの色設定●トリガー入力判定→入力があれば方向用カウンタ更新
- パルマンの表示
- パルマンの表示
- パルマンの移動先にあるキャラクタを検出
- 梅干しを食べたか判定
- 食べなければ行日へ飛ぶ

4 モンスター方向転換

- 方向転換をするか判定
- 横の移動方向設定
- 縦の移動方向設定

5 モンスター移動

- モンスターの方向転換カウンタ減少
- モンスターの座標更新
- モンスターの表示
- モンスターとの衝突判定

6 梅干しを食べた

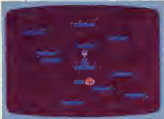
- 効果音●新しい梅干しの表示
- 古い梅干しの消去
- スコア加算
- 行日へ飛ぶ

7 ゲームオーバー

- 効果音●パルマンの落ちる方向決定
- パルマンの落下処理
- ハイスコア更新
- メッセージ、スコア表示
- STOPキーを押しした状態にする
- リプレイ



(ファミコンニュース 読者アンケート11月号集計結果①)今日は第4回プログラムコンテストの結果発表があったため、本誌でおもしろかった記事のアンケート結果を発表してみた。無敵のRPGとうたわれている「FAN SCOOPE」サークIIが1位。2位は、いやでも期待が高まる新機種「MSX turbo R」を分析する。3位はアマチュアプログラマの天賦「ファミコン」だ。(1次ページへつづく)



よう じょう でん 妖城伝

遊び方は45ページにあります

注意

行1にある「■」はカーソルキャラクタです。KEY1、CHR5(255)を実行すれば、F1キーで打ちこめます。

```

1 SCREEN1,1:WIDTH32:COLOR15,1,1:DEFINTA-
Z:KEYOFF:FORI=0TO3:READS$:SPRITES(I)=S$:
NEXT:ES=CHRS(27):VPOKE8201,&H45:FORI=0TO
22:GOSUB10:NEXT:X=18:Y=20:DATA"ティウ"
2 S=STICK(0):IFR=0THENX=X+(S=7ANDX>0)-(S
=3ANDX<31):IFSTRIG(0)ANDR=0THENR=1:L=Y
3 C=14:L=L-R:IF(STRIG(0)=0ANDR=1)ORL<0TH
ENR=-1ELSEIFL=Y+3THENR=0:DATA"<"<=">"<=">"
4 IFR<0ANDVPEEK(6112+X*L*32)=76THENL=L-1
:Y=Y-1:B=1:IFY=4THENL=L+1:Y=Y+1:GOSUB10
5 IFB=0ANDVPEEK(6208+X*Y*32)<76THENY=Y+1
6 F=-(F=0):PUTSPRITE0,(X*8-4,Y*8-1),12,2
+F:PUTSPRITE1,(X*8-2,L*8-3),C+(R=0)*C,0
7 Z=16:D=0+SGN(X*8-N):P=P+SGN(Y*8-M):Q=D
+(ABS(O)*8)*SGN(O):P=P+(ABS(P)*8)*SGN(P):
N=N+D:M=M+P:PUTSPRITE2,(N,M-1),6+2*M,F,1
8 IFABS(X*8-N)<ZANDABS(Y*8-M)<ZTHENX=X-S
GN(O)*(X>0ANDX<31):O=0:P=-P:R=0:PLAY"AF
9 PLAY"V15SM800003L32":Y=Y+(Y>21)*(B=0):
IFY<25THENB=0:GOTO2ELSEPRINTS"Y*,"&Z&M&Q
*2-11:FORI=0TO8:I=STICK(0):NEXT:RUN
10 M=M+8:Q=Q+1:PRINTS"Y"ES":I:IFQMOD2
=0THENLOCATERND(1)*26+1:PRINT"LLLLL":RET
URNELSERETURN:DATA">"<=">">">"<=">"<=">"

```

変数の意味

スプライト座標

L……<さがりがまの座標⇒×8

して使用。X座標は海老丸と同一

じ

N, M……妖怪の座標

X, Y……海老丸の座標⇒×8

して使用

その他の変数

B……登ったか?

O……リスト短縮用(16が入る)

E……エスケープシーケンス

用:CHR5(27)が入る

F……海老丸アニメーション用

フラグ

I……ループ用

O, P……妖怪のX, Y座標増

分

Q……得点

R……<さがりがまの状態⇒

(0:出ていない, 1:のびる,

2:ちびむ)

S……スティック入力用

S\$……スプライトデータ読みこみ用

Z……リスト短縮用(16が入る)

プログラム解説

1 初期設定

- 画面初期化 ●変数型の宣言 ●スプライトパターン定義 ●エスケープシーケンス設定 ●キャラクタの色指定 ●ゲーム画面作成 ●海老丸の座標初期化 ●スプライトデータ(行1で読みこみ)

2 海老丸の行動

- スティック入力 ●海老丸の左右移動 ●<さがりがま発射判定⇒<さがりがま発射

3 <さがりがま移動

- <さがりがまの移動 ●<さがりがまのびるか判定⇒<さがりがま



あしたはきつと

(SILVER SNAIL)

またのつたそ

またのつたそ

この忍者はぶもぶもじゃない

この忍者はぶもぶもじゃない

この忍者は海老丸だ

あしたはきつと喋れだろ

あしたはきつと喋れだろ



をふところに戻す ●スプライトデータ(行1で読みこみ)

4 海老丸の上昇

●<さがりがまが引かかるか判定⇒海老丸の上昇処理/スクロールするか判定⇒行10の画面スクロール処理サブを呼び出す

5 海老丸落下

●海老丸の下のキャラクタを判定⇒海老丸の落下処理

6 キャラクタ表示

●アニメーション処理 ●海老丸の表示 ●<さがりがまの表示

7 妖怪移動

●妖怪の移動増分計算 ●妖怪の

座標を求める ●妖怪の表示

8 衝突判定

●海老丸と妖怪の衝突判定⇒妖怪のはね返り処理 ●<さがりがまを出ていない状態にする/効果音

9 ゲームオーバー

●PSG初期化 ●ゲームオーバー判定⇒得点の表示/スティック入力/リブレイ処理

10 スクロール

●妖怪を1つ下へ ●得点加算 ●画面のスクロール ●台の表示 ●スプライトデータ(行1で読みこみ)

サボテン
SABOTEN

遊び方は45ページにあります

注意

行1にある「■」はカーソルキャラクタです。KEY1, CHR
 (255)を実行すれば、F1キーで打ちこめます。

```

1 CLEAR0:SCREEN1,1:WIDTH32:COLOR15,1,1
2 :KEYOFF:DEFINTA=2:SPRITES(0)="(★)■□":
3 SPRITES(1)="(●)■7+0":ES=CHR$(27):VPOKE8
4 196,65:VPOKE8219,150:ONSPRITEGOSUB7
5 FORA=1TO9:FORI=0TO83:MS=MS+STRING$(3,3
6 2-(RND(1)<.5)OR1<4)OR1>9)*187):NEXT:H=9:X
7 =6:Y=120:CLS:PRINTES"YK(STAGE"A)SCORE"6
8 3 PLAY"V15SM999L3207":SPRITEON:FORI=0TO1
9 :FORJ=0TO2:VPOKE257+I*4+J,ASC(MID$(E"ンョ
10 E"ンョ",QMOD4+I*2+1,1)):NEXTJ,I:S=S+STICK(0)
11 :X=X+(S>7ANDX>6)-(S<3ANDX<26):H=H-1:Y=Y-
12 H:IFY=120ANDVPEEK(6688+X)=219THENH=-H+1
13 Q=Q+1:PUTSPRITE0,(X*8-4,Y-1),3,0:IFN<4
14 8THENM=M+85+RND(1)*31:T=RND(1)*3:O=R
15 ND(T)*5+4:P=RND(1)*15+7:IFT<1THENM=0+2
16 *T:IFT=(T=0ANDP<0)OR(T=2ANDP>8)THENP=-P
17 5 IFQ=256THENM=0:PRINTES"Y",CLEAR":PLAY"
18 05GFAGAB":Q=0:MS="":NEXT:END:ELSEM=M+P:
19 P=P+T-1:IFM<790RND(1)19THENP=-P:P=P+(T-1)
20 M=N=0:PUTSPRITE1,(N,M-1),14,1:PRINTES"
21 Y1&"MID$(MS,Q,21):IFY<204THEN3ELSE8
22 7 SPRITEOFF:IFY>MTHENPUTSPRITE1,(0,209):
23 G=6+1:N=0:PRINTES"YX"&"G:PLAY"DDD":RETURN
24 8 PRINTES"Y",GAME OVER":POKE-869,1:RUN
  
```

変数の意味

スプライト座標

N, M……コウモリの座標
 X……サボテンのX座標→X目
 して使用
 Y……サボテンのY座標

その他の変数

A……ステージ数
 E\$……エスケープシーケンス
 用:CHR\$(27)が入る
 G……スコア
 H……ジャンプ用
 I, J……ループ用
 MS……マップデータ
 O, P……コウモリのX, Y座
 標増分増分
 Q……背景のスクロールカウン
 タ
 S……スティック入力用
 T……コウモリの種類

3 サボテンの移動

●PSG初期化●スプライト衝
 突時の割りこみの許可●青黒の
 スクロール処理→キャラクタ定
 義による疑似スクロール●ステ
 イック入力●サボテンのX座標
 計算●サボテンのジャンプ処理

4 コウモリ出現/

●スクロールカウンタ増加●サ
 ボテンの表示●コウモリが左へ
 消えたか判定→コウモリの高さ
 を決める/コウモリの種類を決
 める/コウモリの移動増分の決
 定/コウモリの種類による移動
 増分の修正

5 クリア判定

●ステージクリア判定→効果音
 /スクロール初期化/初期化/
 マップ変数初期化/コウモリ
 の縦方向移動/コウモリ移動増分
 修正

6 マップ表示

●コウモリの横方向移動●コウ
 モリの表示●マップの表示●サ
 ボテン落下判定

7 衝突判定

●スプライト衝突時の割りこみ
 禁止●キャラクタ位置の判定→
 得点を増やす/コウモリ位置初
 期化/得点表示・効果音

8 ゲームオーバー

●ゲームオーバー表示●STO
 Pキーを押した状態にする●リ
 プレイ

プログラマから
ひとこと

旗上げしたぞ

(SILVER SNAIL)SHAMPOOです。SHAMPOOです。そ
 ーざりやん。はに丸とSILVER SNAILを旗上げしたぞ。そーざりやん。
 はに丸から一言。そーざりやん。はに丸から一言。つぼつぼ。そーざりや
 ん。はに丸は。SILVER SNAILは。これから旗をアップをオン
 グラン参加している。でも前向せんは。一が支える。ちなみにこのSABOT
 ENは。はじめはアクションRPGで企画された。もともと。SH
 AMPOOくんはひねられているの。画面のアクションゲームにしよう
 した。それはそうと。オレがむかしBAKUSOFF.Tの名で送った「種レース」
 や「BAKU-U」は。どうなったんだろ。どうともおもしろかったのに。まさか
 消滅したとちやうやるな。ま。そんなことは。でもよし。SILVER
 SNAILをヨロシクってば。



プログラム解説

1 初期設定

●文字領域確保●画面初期化●
 変数型の宣言●スプライトパタ
 ー定義●エスケープシーケン
 ス設定●キャラクタ色指定●ス
 プライト衝突時の割りこみ先の
 指定

2 画面作成

●マップの作成●変数初期設定
 ●画面クリア●ステージ・スコ
 アの表示

当選者
発表

●1月号ソフトプレゼント当選者①サークII ●(茨城県)内田裕・北海道)竹下由子(岡山県)黒石崇典。「FRAY(クローバー版)」(静岡県)花島貞典
 (大阪府)奥田祐(大阪府)水原剛裕。「シードオドラゴン」(大阪府)池崎謙一(福井県)山田利博(兵庫県)玉田典。「大航海時代」(茨城県)小池弘昭(福
 岡県)久保直也(神奈川県)木下礼樹

ベーゴマ

遊び方は46ページにあります

```

1 COLOR15,0,12:SCREEN2,1:DEFINT A-Z:CLS:C
IRCLC(128,96),86,1:PAINT(128,96),1:P=0:Q
=1:N(0)=9:N(1)=9:FORI=0TO2:READS$:SPRITE
$(I)=S$:NEXT:ONSTRIGGOSUB9:STRIG(0)ON
2 FORI=0TO15:F=I*7:PUTSPRITEI+2,(F*-240,
(IMOD8)*24),5-F,2:BEEP:NEXT
3 FORI=0TO1:V(I)=0:W(I)=0:X(I)=I+112+72:
Y(I)=RND(1)*112+40:NEXT: SOUND2,48: SOUND7
,44: SOUND8,9: SOUND9,16: SOUND12,18
4 S=STICK(P+1):V(P)=V(P)+(S>1)*(S<5)-(S
5)*(S<9)+SGN(128-X(P)):W(P)=W(P)+(S+1)+(
S=2)+(S=8)+(S>3)*(S<7)+SGN(96-Y(P)):A=AB
S(X(P)-X(Q)):B=ABS(Y(P)-Y(Q)):SOUND8,A+B
5 IF A<14 AND B<14 THEN COLOR,15: SOUND13,0:S
WAPV(Q),V(P):SWAPW(Q),W(P):COLOR,12
6 X(P)=X(P)+V(P):Y(P)=Y(P)+W(P):PUTSPRIT
EP,(X(P)-8,Y(P)-8),P+5,Z(P):IFPOINT(X(P)
,Y(P))=1 THEN SWAPP,Q:Z(P)=1-Z(P):GOTO4
7 FORI=0TO15:PUTSPRITEI,15-I:BEEP:NEXT:
PUTSPRITEP+8+N(P),0:N(P)=N(P)-1
8 IFN(P)=0 THEN 3 ELSE DRAW"BM80,40S64D2EFU2
BRD2BRU2FU2":FORI=0TO6666:PUTSPRITEQ,(1
20,88),5+Q,IMOD2:NEXT:DATA<"dct0ct">
9 BEEP:RUN:DATA<"ちんちん">,"ターミネーター"

```

プログラマから
ひとこと

トント見かけなく



[NU]MSX・FAN編集部のみなさま、ならびにFAN読者のみなさま、あけましておめでとう。さて、新年、ベーゴマで遊ぶ姿をトント見かけなくってきましたので、市販正し遊び方を伝授したいと思います。まず、使用済みの鳴(り)を立(た)げます。そのうえで新しいゴム引きの両カバをかぶせてしぼりつけます。これのゆるませ具合がおもしろさ左右するので、たいへん重要です。これを土版しベーゴマの結合をするわけですが、考えてみれば、これには違回を準備するだけとまではいいませんが、こんな面倒がいやという人は、このプログラムを打ちこんでください。ほほ、ベーゴマのおもしろさを表現できたと思っておられるしだいでありませう。イラストは、何れより鋭がたい、ちのどが……

変数の意味

スプライト座標

W(n), W(n)……X、Y座標増分
X(n), Y(n)……座標
Z(n)……ベーゴマのボタン

その他の変数

A, B……ベーゴマの方向別の距離
F……ベーゴマ表示のフラグ
I……ループ用

N(n)……残りベーゴマ数
P, Q……入力・表示の切替→入力順による不平等をなくすための処理

S……スティック入力
SS……スプライト定義用

プログラム解説

1 初期設定

●画面初期化 ●数値型の宣言 ●画面消去 ●コムマツの表示 ●残りベーゴマ数を9個に ●スプ

ライトボタン定義 ●トリガー入力時の割りこみ先指定 ●トリガー入力時の割りこみ許可

2 残りベーゴマ表示

●残りのベーゴマ表示用ループ開始 ●表示位置の判定 ●残りベーゴマの表示 ●残りのベーゴマ表示用ループのくりかえし、終了

3 変数初期化

●移動増分の初期化 ●ベーゴマの座標初期化 ●効果音

4 ベーゴマ移動増分計算

●スティック入力 ●入力によるX座標増分修正 ●入力によるY座標増分修正 ●X方向の距離を求める ●Y方向の距離を求める ●効果音

5 ベーゴマ衝突

●ベーゴマ衝突判定 ●衝突しては画面をフラッシュさせる(背景色を白にする) ●効果音

はね返り処理 画面を元にもとす

6 ベーゴマ移動

●ベーゴマの座標更新 ●ベーゴマ表示 ●ベーゴマのはみ出し判定 ●処理するプレイヤーを入れ替える

7 はみ出してしまった!

●はみ出したベーゴマを替える ●効果音 ●残りベーゴマを表示から1つ減す ●残りベーゴマを減らす

8 ベーゴマはまだあるかな?

●残りベーゴマ数判定 ●"W I N"を表示する 一定時間経つた方のベーゴマを画面中央で回転させる ●スプライトボタンデータ(行1)で読みこみ

9 リプレイ

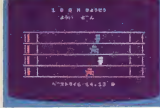
●効果音 ●プログラムの再実行 ●スプライトボタンデータ(行1)で読みこみ



MSX MSX2/2+ RAM8K BY HASEMAKO

100M競走

遊び方は46ページにあります



```
10 SCREEN1,1:WIDTH29:KEYOFF:DEFINTE=Y:DEF
FSTRA=D:DIMA(32),B(32):ZH=20:FORI=1TO24:
VPOKE14335+I,ASC(MID$(?Jj)=k+z)Jj.:Jj=FF#
##,I,1))-46AND255:NEXT:FORI=1TO4:R
EADD:D(I)=D:NEXT:READA,B:FORI=1TO32:A(I)
=(MID$(A,I,1)):B(I)=(MID$(B,I,1)):NEXT
20 A(26)="06C":A(27)="05B":SOUND7,28:O=2
4
30 GOSUB150:CLS:I=RND(-TIME):ONINTERVAL=
10GOSUB120:ONSPRITEGOSUB130:LOCATE7,2:PR
INT"1 0 0 M きょうろ":FORI=0TO29STEP3:I=I-
(I=6)*19:FORJ=8TO20:LOCATEI,J:PRINT" |":NE
XTJ:I:I:FORI=0TO29:FORJ=8TO20STEP3:LOCATEI
,J:PRINT"-":NEXTJ,I:U=222:W=U:X=U:Y=U:P=
1
40 L=0:M=0:N=0:S=0:V=255:S(0)=1:S(5)=0
50 FORI=0TO3:PUTSPRITEI,(X,I+0+72),I+3+4
+I(0),0:PUTSPRITEI+4,(O,I+0+71),9,2:NEX
T:LOCATE7,22:PRINTUSING"ヘスト%dM ##.## %
":ZH:LOCATE9,4:PRINT"よろ":SOUND8,13:FORI
=0TO208:SOUND0,I:NEXT:SOUND8,0:SOUND6,15
:FORI=0TORND(1)*600+2000:NEXT:PRINT" ど
```

```
60 PLAY"T194V12L805","T194L802V9S1M4000"
,"T194SM000C":INTERVAL:TIME=0:GOTO110
70 U=U+(RND(1)*.2)+(U<130):K=KXOR1
80 IFVAND1THENIFLTHENELSEX=X-3:L=1ELSEL=
0
90 IFVAND4THENIFMTHENELSEY=Y-3:M=1ELSEM=
0
100 IFS(S)THENIFNTHENELSEW=W-3:N=1ELSEN=
0
110 PUTSPRITE0,(U,72),,K:PUTSPRITE1,(X,9
6),,L:PUTSPRITE2,(Y,120),,M:PUTSPRITE3,(
W,144),,N:N=PEEK(-1045):S=STICK(0):GOTO7
0
120 PLAYA(P),B(P):P=(PAND31)+1:RETURN
130 ZT=TIME/60:SPRITEOFF:INTERVALOFF:PLA
Y"","",0C:C="おしろ":+D(-((X28)))+D(-((X2
8)*2)+D(-((Y28)*3))+D(-((W28)*4))+コース
140 LOCATE(14-LEN(C))/2+2,6:PRINT:USING
"タイム ##.## 秒":ZT:ZH=ZT-(ZT>ZH)*(ZH-ZT):F
ORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RETURN30
150 FORI=0TO7:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:SP
RITEON:RETURN:DATA"1","2","3","4"
160 DATA"CCCCDCGGGGGAFFDDDDDFCC AGFE
D","C CC G GG D DD C CG "
```

変数の意味

スプライト座標

J.....コンピュータランナーの
X座標
X, Y, W.....プレイヤー側の
各ランナーのX座標

その他の変数

A, B, D.....データ読みこみ
用
A(n), B(n).....BGMデータ
→nはデータ番号
C, D(n).....メッセージデー
タ→nはコース番号
I, J.....ループ用
K, L, M, N.....各ランナー
のスプライトパターン番号
O.....定数24が入る
P.....BGM演奏カウンタ
Q.....スティック入力用
R(n).....入力判定用→nはス
ティック開放の値
V.....キーマトリクスの状態判

定用

ZH.....ベストタイム
ZT.....タイム

プログラム解説

10~20 初期画面設定・変数型
宣言 / スプライトパターン定義
メッセージデータ読みこみ
BGMデータ設定
30~40 画面消去 一定間隔ご
との割りこみ指定 スプラ
イト衝突時の割りこみ指定
タイトル、コース表示 各ラン
ナーの座標設定
50 ランナー、ゴール表示 ベ
ストタイム表示、メッセージ表
示と効果音
60 スタート時の効果音 一定
間隔ごとの割りこみ許可
70 コンピュータランナー移動
計算 スプライトパターン番
号の切り換え
80~110 プレイヤー1~3ラ
ンナー移動判定・計算、スプラ
イトパターン番号切り換え

110 各ランナー表示・キーマ
トリクスの状態保存/スティ
ック入力/行70へ飛ぶ
120 BGM演奏サブ
130 タイム計算 スプラ
イト衝突時の割りこみ禁止 一定間
隔ごとの割りこみ禁止 / 効果音
・ 勝者メッセージ設定

140 勝者メッセージ・タイムな
ど更新・表示/リプレイ
150 スプライト消去 / スプラ
イト衝突時の割りこみ許可 / も
との処理へもどる / メッセージ
データ(行10で読みこみ)
160 BGMデータ(行10で読みこ
み)

プログラマから
ひとこと

ラクラク10秒台

[HASEMAKO]BGMはかんたんに4、
5行でできるので、どんどん進んでください
スピードの要求されないパズルゲームなどに
変えるんじゃないでしょうか。このゲームの
スプライトパターンおよび定義又は、「812雑
建ての場」のものを使わせていただきました。
NAGI-P SOFTEさん、どうもありがとう
です。行60のPLAYY文のテンポをT20に
すれば、ラクラク10秒台で走れます。

プログラムの確認用データ

使い方は
56ページ

10>USR6	20>79B0	30>USK5	40>ME0
50>eum5	60>aGn0	70>kmc0	80>3J90
90>PK90	100>SPA8	110>xMC1	120>b600
130>vuI2	140>Iia1	150>2tG6	160>d8Y0



当選者
発表

●1月30日FFBプレゼント当選者(コンピュータミュージック入門) = (宮手島)高橋純弘(千葉県)青木正一(北海道)堀土勉知「ソリッドステーク」小
原ホコクス「鳥成鳥」長原幸一(東京都)上野賢(神奈川県)有澤達也(山形県)羽鳥純一(埼玉県)上川善博(静岡県)辻谷貴(富山県)杉本一純(神奈川県)小
口真樹(栃木県)別所達司(北海道)福沢和智



MSX2/2+ VRAM64K BY YOSHIX

ソリッド

ジャンプ

SOLID JUMP

遊び方は47ページにあります

```
10 '◆◆ SOLID JUMP ◆◆ YOSHIX 1990/AUG
20 COLOR15,0,0:SCREEN5,0,0:CLEAR95:DEFI
NTA-Z:OPEN"GRP:"AS#1:DIMKV(30,21)
30 SETBEEP1,4:DEFFNA(I,J)=KV((X+1)*8,(Y
+J)*8):ONSPRITEGOSUB370
40 RESTORE510:FORI=0TO13:READJ,Q,W:COLOR
=(I,J,Q,W):NEXT:FORI=0TO5:READAS:FORJ=0T
07:VPOKE30720+I*8+J,VAL("&H"+MID$(AS,J*8
+1,2)):NEXTJ,I
50 SETPAGE0,1:FORI=0TO7:READAS:FORJ=0TO2
7:VPOKE1128+J,VAL("&H"+MID$(AS,J*2+1,2)
):NEXTJ,I:FORI=0TO9:READM$(I),X(I),Y(I),
HX(I),HY(I):NEXT
60 '●●● TITLE
70 SETPAGE0,0:CLS:H=0:L=9:PUTSPRITE0,(0,
216)
80 COLOR10:PSET(40,24):PRINT#1,USING"SCD
RE##### HI-SC#####":SC:HS:PSET(48,120):
PRINT#1,"PUSH SPACE OR TRG-1":PSET(80,15
2):PRINT#1,"YOSHIX 1990":FORI=0TO17:COPI
(40,0)-(47,7),1TO(11*8+56,72),0:NEXT:COLO
R15:PSET(80,72):PRINT#1," SOLID JUMP "
90 K=1-K:IFSTRIG(K)=0THEN90ELSEIFSTICK(K
)=5THENH=QH
100 '●●● MAKE SCREEN
110 SC=0:CLS:FORI=0TO1:FORJ=0TO29:COPI(I
+48,0)-(I+48+7,7),1TO(J*8+8,I*168),0:KV(
J,I*21)--(I=1)*6:NEXTJ,I
120 FORI=1TO21:FORJ=0TO1:COPI(0,0)-(7,7)
,1TO(J*232+8,I*8),0:NEXTJ,I
130 LINE(16,8)-(239,167),1,BF:PRESET(72,
64):PRINT#1,"STAGE#H+1"START!":PUTSPRITE
0,(0,216):SOUND7,188:PLAY"T200L805S13M25
0E4DCDF4ED64FEDES10C1","T200S5V14R1..C1":
SETPAGE0,1:LINE(16,8)-(239,167),1,BF:FOR
I=2TO29:FORJ=1TO20:KV(I,J)=7:NEXTJ,I:I=0
140 FORJ=0TO2:A(J)=ASC(MID$(MS(H),1+3+J+
1,1))-64:NEXT:IFA(0)<0THEN18ELSEIFA(2)<
3THENQ=(A(2)-1):COPY(Q*16+32,0)-(Q*16+39
,7),1TO(A(0)*8+8-Q*4,A(1)*8),1:FORJ=0TO
Q:KV(A(0)+J+1,A(1))=Q+4:NEXT:GOTO170
150 IFA(2)<8THENFORJ=0TOA(2)-3:COPI(40,0)
-(47,7),1TO(A(0)*8+8+J*8,A(1)*8),1:KV(A
(0)+J+1,A(1))=5:NEXT:GOTO170
160 FORJ=0TOA(2)-8:COPI(8,0)-(15,7),1TO(
A(0)*8+8+J*8,A(1)*8),1:KV(A(0)+J+1,A(1)
)=0:NEXT:GOTO170
170 I=I+1:GOTO140
180 SETPAGE0,0:X=X(H)*8:Y=Y(H)*8:R=2:SOU
ND1,0:SOUND8,0:SOUND7,190:M=0:Z=0
190 SETPAGE0,0:COPI(16,8)-(239,167),1TO(
16,8),0:PUTSPRITE1,(HX(H)*8,HY(H)*8-1),0
,+4:SPRITEON:GOSUB370
200 '●●● MAIN
210 S=-STICK(K)*(G=0):M=M+(S=3)*(M<0)-(S
=7)*(M>0)
220 IFSTRIG(K)ANDG<RTHENZ=-8:G=-F>0)*6:
G=6+1:F=15
230 DNFA(M,Z)+1GOTO250,250,280,280,300,
310,330
240 G=6+1:GOTO260
250 IFNA(M,Z)=7THENG=-Z(0)*9:Z=0:F=0EL
SEM=0:GOTO210
260 X=X+M:IFGTHENY=Y+Z:Z=Z-(Z<8)
270 GOSUB360:SOUND0,F*17:SOUND8,F:F=F+(F
>0):GOTO210
280 IFZ<2THENZ=2:M=0:F=0:GOTO270
290 X=X+M:Y=(Y+Z)*8+2:J=(X*16)*16+4:
COPI(24,0)-(31,7),1TO(J,Y-2),0:GOSUB360:
FORI=0TOABS(Z)*20:NEXT:COPI(16,0)-(23,7)
,1TO(J,Y-2),0:Z=-15:F=15:GOTO270
300 X=X+M:Y=Y+Z:IFR>2THEN270ELSEJ=(X*8)*
8:Q=(Y*8)*8:LINE(J,Q)-(J+7,Q+7),1,BF:SC=
SC+10:GOSUB370:SOUND8,13:FORI=0TO5:SOU
ND0,255-1+5:SOUND0,I*5:NEXT:SOUND0,0:R=9:
F=0:GOTO270
310 SOUND7,183:SOUND6,31:SOUND8,16:SOUND
12,30:SOUND13,0
320 FORI=YTO160STEP4:PUTSPRITE0,(X+M+I
),10,3:NEXT:GOTO340
330 SOUND7,183:SOUND8,16:SOUND12,30
340 SOUND6,10:SOUND13,0:FORI=0TO30:PUTSP
RITE0,(X+M+4,165-I*5),15,5:NEXT:L=L-1:IF
L>1THEN180ELSE490
350 '●●● OTHER
360 PUTSPRITE0,(X-4,Y-8),10,-(M>0)-(M=0)
):RETURN
370 PSET(16,184):PRINT#1,USING"STAGE ##
SCORE##### LEFT##"+1:SC:L:RETURN
380 '●●● CLEAR
390 SPRITEOFF:PSET(80,64):PRINT#1,"NICE
CLEAR!":I=10*(H+1)*(L+1):PSET(88,80):PRI
NT#1,USING"BONUS#####"I
400 SOUND7,188:PLAY"T200L805S9M4000CDEDE
F06S10M180C1","T200L806V13R2.C1":FORJ=0T
0440:0:NEXT
410 FORI=1TOI*10:SC=SC+10:PRESET(96,184)
:PRINT#1,USING"SCORE#####"SC:BEEP:NEXT
420 H=H+1:IFH<10THENRETURN130
430 '●●● ENDING
440 FORI=0TO212:Q=IMOD2:W=-Q(1)*212-(Q
=0)*2+1)*I:LINE(0,W)-(255,W),0:NEXT
450 RESTORE590:Q=0:FORI=0TO14:READAS:IFA
S=" "THENNEXTELSEQ=Q+1
460 PUTSPRITE0,(0,216):COLOR=(0,0,0,2):C
OLOR0:PSET(IMOD2)*80+48,(I*2)*13+48):PR
INT#1,AS:FORJ=1TO7:COLOR=(Q,J,Q/1.2):FOR
W=0TO50:NEXTW,J:FORJ=0TO900:NEXTJ,I:FORI
=0TO3000:NEXTI:HS=(L-SC*HS)*(SC-HS)
```

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

```

10 CLEAR 200:MAXFILES=2:COLOR 1,2,2:SCREEN 1:WIDTH 29:KEYOFF:DEFINT A-Z
20 ON ERROR GOTO 860:ON STOP GOSUB 860:D
EFFNPS(1$)=LEFT$(1$+SPACES(20),A)
30 OPEN "G=WORD" AS#2 LEN=40:STOPON
40 FIELD #2,20 AS AAS,20 AS BBS
50 OPEN "GRP:" AS#1
60 COLOR 15,4,4:SCREEN 3,3
70 SPRITES(0)=STRINGS(114,255)+STRINGS(2,0)+STRINGS(14,255)
80 Y(0)=47:Y(1)=79:Y(2)=111:N=0
90 DRAW "BMB,48"
100 PRINT #1," MAKE"
110 PRINT #1," TEST"
120 PRINT #1," LIST"
130 S=STICK(0)
140 IF S=5 AND N<2 THEN N=N+1
150 IF S=1 AND N>0 THEN N=N-1
160 PUTSPRITE 0,(45,Y(N)),0
170 IF S<>0 THEN FOR W=0 TO 150:NEXT
180 IF STRIG(0) THEN 190 ELSE 130
190 ON N+1 GOTO 200,340,630
200 -----モンダイクセイ
210 SCREEN 1:COLOR 1,2,2:GOSUB 820
220 LOCATE 9,5:PRINT "モンダイクセイ"
230 GOSUB 850:LOCATE 0,10:AS="":INPUT "モンダイクセイ:"AS:IF AS="" THEN 230
240 GOSUB 850:LOCATE 0,13:BS="":INPUT "コダシ:";BS:IF BS="" THEN 240
250 GOSUB 850:LOCATE 7,18:CS="":INPUT "OK?:"Y/N";CS:IF CS="" THEN 250
260 IF CS="Y" OR CS="y" THEN 280
270 IF CS="N" OR CS="n" THEN 220 ELSE 250
280 LSET AAS=AS
290 LSET BBS=BS
300 R=R+1:PUT #2,R
310 GOSUB 850:LOCATE 3,21:DS="":INPUT "サマシヲワカシマスカ:"Y/N";DS:IF DS="" THEN 310
320 IF DS="Y" OR DS="y" THEN 60
330 IF DS="N" OR DS="n" THEN CLS:GOTO 220 ELSE 310
340 -----シュツタイ
350 SCREEN 1:COLOR 1,2,2:GOSUB 820
360 LOCATE 3,9:PRINT R;"モン / モンダイ カ アリマシ"
370 GOSUB 850:LOCATE 3,11:E=0:INPUT "ナンシ シュツタイ シマスカ";E
380 IF E<1 OR E>9 THEN 370 ELSE DIM F(R)
390 FOR I=1 TO R:F(I)=NEXT
400 T=NRND(-TIME):FOR I=1 TO R:M=RND(1)*R+1:N=RND(1)*R+1:SWAP F(M),F(N):NEXT
410 CLS:LOCATE 5,9:PRINT R;"コカサ シュツタイ シマスカ"
420 LOCATE 5,11:PRINT "カサシタ トキハ [0] キー"
FOR I=0 TO 2000:NEXT
430 K=0:FOR J=1 TO E:Q=F(J)
440 GET #2,Q
450 AS=AAS:BS=BBS
460 CLS:LOCATE 9,5:PRINT "タイ";J;"モン"
470 LOCATE 2,10:PRINT "モンダイ=";AS
480 GOSUB 850:LOCATE 2,13:GS="":INPUT "コダシ"
";GS:IF GS="" THEN 510

```

```

490 A=20:IF FNPS(G$)=B$ THEN K=K+1:LOCATE E,11,20:GOSUB 840:PRINT "タイ I":FOR I=0 TO 2000:NEXT:GOTO 520
500 COLOR 6,2,2:LOCATE 9,20:GOSUB 840:PRINT "サマシ !!":FOR I=0 TO 2000:NEXT:COLOR 1,2,2:CLS:GOTO 460
510 LOCATE 9,20:GOSUB 840:PRINT "タイ H";BS:FOR I=0 TO 2000:NEXT
520 NEXT
530 CLS:LOCATE 5,5:PRINT K;"モン"
540 LOCATE 2,8:PRINT "モウチ オサシモンダイ"
550 LOCATE 2,10:PRINT "シュツタイシモンダイ"
560 LOCATE 2,12:PRINT "メニニ"
570 GOSUB 850:LOCATE 5,14:H=0:INPUT "トシ"
580 IF H=1 THEN 430
590 IF H=2 THEN ERASE F:GOTO 350
600 IF H=3 THEN ERASE F:GOTO 60
610 GOTO 570
620 -----モンダイシュケイ
630 SCREEN 1,0:COLOR 15,4,4:GOSUB 820:SPRITES(0)=STRINGS(7,255):ES=CHR$(27)
640 LOCATE 9,2:PRINT "モンダイ シュケイ":A=12
FOR I=1 TO 10:IF I>R THEN NEXT ELSE GET #2,I:LOCATE 0,12+I:GOSUB 800:NEXT
660 LOCATE 0,12:PRINT "No. モンダイ"
コダシ:I=1:Y=0
670 LOCATE 0,4:PRINT "カサシ:モンダイ SPACE:キー ESC:メニニ":GOSUB 850:GOTO 710
680 S=STICK(0):IF INKEYS=CHR$(27) THEN GOTO 60
690 IF S=1 THEN IF I>1 THEN I=I-1:IF Y>0 THEN Y=Y-1 ELSE GOSUB 780
700 IF S=5 THEN IF I<R THEN I=I+1:IF Y<9 THEN Y=Y+1 ELSE GOSUB 790
710 PUTSPRITE 0,(38,Y+8+100),2,0
720 IF STRIG(0) THEN GET #2,I ELSE 680
730 LOCATE 0,4:PRINT "モンダイ シュケイ"
";GOSUB 850:AS=AAS
740 LOCATE 0,6:PRINT AAS:LOCATE 0:INPUT "モンダイ:";AS:IF AS<"!" THEN 740
750 LOCATE 0,8:PRINT "コダシ シュケイ"
";GOSUB 850:BS=BBS
760 LOCATE 0,10:PRINT BBS:LOCATE 0:INPUT "コダシ:";BS:IF BS<"!" THEN 760
770 LSET AAS=AS:LSET BBS=BS:PUT #2,I:LOCATE 0,13+Y:GOSUB 800:FOR J=4 TO 10:LOCATE E,0,1:PRINT SPC(29);NEXT:GOTO 670
780 LOCATE 0,22:PRINT ES+"M";GET #2,I:LOCATE 0,13:PRINT ES+"L";:GOTO 800
790 LOCATE 0,13:PRINT ES+"M";GET #2,I:LOCATE 0,22:GOTO 800
800 PRINTUSING"###:010";I;FNPS(AAS);FNPS(BBS);:RETURN
810 -----サマシムネン
820 R=LOF(2)/40:IF N=0 THEN RETURN
830 IF R<1 THEN PRINT "モンダイ カ アリマシ";PRINT "メニニ"
MAKE ヲ エラシクサシ"
FOR I=0 TO 4000:NEXT:RETURN 0 ELSE RETURN
840 Y=CSRLINE:X=POS(0):LOCATE 0,Y:PRINT SPC(29):LOCATE X,Y:RETURN
850 IF INKEYS<>" " THEN 850 ELSE RETURN
860 CLOSE:ON ERROR GOTO 0:END

```

スーパー Beginners' 講座

ビギナーズ

講座

第2回

超初心者

今回のスーパービギナーズ講座では、初心者のころにはだれでも迷路に入ってしまうエラーの特集だ。エラーと聞いてもわからないような人は、じっくり読もう

エラーとはなんだろう

MSXの画面に向かって、ときどきキーをたたいていると、ときたま「ピッ」という音がして、打ちこんでもいない文字が画面に現れたりする。

これがいわゆるエラーというやつで、表示されるメッセージはアルファベットの固まりだ。

このエラーというのは、いま与えた命令(BASIC)が、MSXに理解されていないという具合のようなものだ。

MSXはとてもまじめなので、ちょっと命令のつづりを間違えたり、使い方を間違えると意味が通じないのだ。

みんな違って名前を間違えて呼ばれたら、本当に自分のことなんだらうかと疑問に思ったり、間違えるんじゃない/と文句をいいたくなりするだろう。

そんな意味がエラーにはあって、MSXにとって何が不満なのか、このメッセージの内容でだいたい見当がつく。

じつは、このだいたいの部分でくせ者で、初心者はおるか、MSXをよくわかっている人でも迷路に迷いこませしまう魔力があるのだ。

■エラーは親切だけど不親切

エラーはMSXの苦情を教えてくれる親切な機能なんだけど、ただエラーがでたからといって、そのメッセージの意味がわからなければ役に立たない。

そこで、代表的と思われるエラーをひとつ選んで右のページで紹介しているの、エラーとはどんなものかがまだよくわからない人は、先に読んでみるといういかもしれない。

エラーは確かに親切な機能なわけだが、そのために不親切だと思われている部分もある。

たとえば、ファンダムに掲載されているプログラムを打ちこんでRUNしたら、「Syntax error in xx」とエラーがでたしやう。

わかりやすいくいうと「行xxで、BASICの命令を打ち間違えていますよ」となる。

もしこんな状況に担当が立たされたとしても、読者のみんなとやることはおなじだろう。

ともかく行xxのリストを表示させて、片っ端からミスを探しつかない。

エラーの不親切さのひとつには、だいたいどこへんにミスがあるかという情報はくれても、正確なミスの位置は教えてくれないことがあげられる。

それどころか、「~in xx」と示された行に、実際にミスがないことだってある。

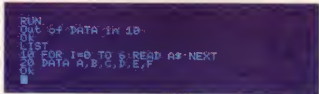
エラーを善悪みにしてはいけませんが、それでもエラーはミスがあることを教えてくれる、MSXの親切な機能には違いないだろう。



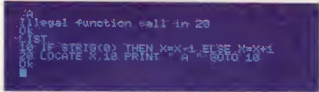
○打って、「N」と「M」を打ち間違えて、シンタックス・エラーになってしまった。



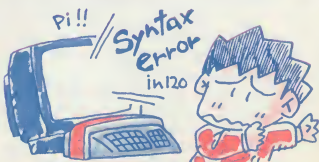
○これでもシンタックス・エラーになるんだよね。30の4のあとにカーソルになっているのが原因。



○READとDATAの部分はエラーが起りやすい。この場合はデータカードにミスがある。



○行20の「IF STRIG(0)」がエラーの原因で、原因はまたファンダムに載っている。



おもなエラーとその横顔

●Syntax error

シンタックス・エラー

- エラーの意味
与えられた命令のつづりなどが間違っていて、意味が理解できない。
- よくでるパターン
単純な打ち間違いやいぼん多いため、あまり決まったパターンはない。た、起こりやすいところとしては、カッコの多い計算式の

- 部分や、命令が連続している部分と考えられる。
- てっとりばやし対策
かんたんな対策として、BASICの命令をしっかりと覚えよう。または、プログラムを1文字ずつ、念入りに確認しながら打ちこんでいくことがいろいろある。

```

RUN
Syntax error in 120
OR
LIST 120
110 IF <X> THEN X=V ELSE (F<X<V THEN V=X)
120 GOTO 140
OR

```

○2番目のELSEがELESになっていた、命令のつづりに誤りをつけよう

●Illegal function call

イリーガル・ファンクション・コール

- エラーの意味
命令に使われているパラメータの指定や使い方が間違っている。
- よくでるパターン
おもに実数を使ってパラメータの指定をしているときによく発生するエラー。SCREEN 0でスプライトを使ったり、テキストモ

- ードでグラフィック命令を使ったりするとお目にかかる。
- てっとりばやし対策
このエラーはそうかんたんにはいかない。エラーでのた行を調べても見つからないときは、その行で使われている実数をチェックしていけば見つかる率は高い。

```

RUN
Illegal function call in 20
OR
LIST 20
10 PRINT "A,B,C,D,E,F,G,H,I"
20 LINE (10,10)-(50,50),15,BF
OR

```

○SCREEN命令が抜けて10の行の途中で、グラフィック命令のところでエラーがでた

●Out of DATA

アウト・オブ・データ

- エラーの意味
READ命令で読みこめるデータがたりなくなった。
- よくでるパターン
パターンは2つあって、ひとつはREAD命令が実行される回数が多すぎるとき。もうひとつはデータの打ちこみミスがあって、本当に

- たりなくなっているときだ。
- てっとりばやし対策
それまでにREAD命令の使われているところをすべて調べよう。そのあとで、DATA文のところを調べて打ちこみミスがないか確認しよう。「と」「」を打ち間違えていることがよくあるぞ。

```

RUN
ACDEFORT
Out of DATA in 10
OR
LIST
10 IF STRIG(0) THEN READ A$
20 PRINT A$:GOTO 20
30 DATA A,B,C,D,E,F,G,H,I
OR

```

○特定のREADを実行し、つづりにデータが足りなくなってしまう

●Missing operand

ミッシング・オペランド

- エラーの意味
指定しなくてはいけない必要なパラメータを指定していなかった。
- よくでるパターン
そのものズバリパラメータの指定を忘れている場合が多く、PRINT関係の命令やDATA文をのぼりとどきの命令で、「」が終

- りにつくこのエラーになったりもする。
- てっとりばやし対策
これはもう、BASICの命令をきちんと覚えていくしかない。このエラーがでるうちは、自分のBASICレベルはまだまだ低いんだと思っただほうがいだろう。

```

RUN
Missing operand in 10
OR
LIST 10
10 A(0)=100:A(1)=50:A(2)=0:A(3)=50:A(4)=
OR

```

○こぼれた「」で最後の代入の数値がない

●Subscript out of range

サブスクリプト・アウト・オブ・レンジ

- エラーの意味
配列の添字(通し番号のようなもの)が使える範囲を超えている。
- よくでるパターン
たいは添字の部分に実数を使っていて、この値が宣言した範囲を超えてしまう場合だろう。配列は宣言しなくても使えるが、その

- ときは添字の最大数は10になっているので、覚えておこう。
- てっとりばやし対策
これもまずエラーのなつた行を調べる。見つからなかったら、添字に使われている実数の値が、エラーがでたときいくつになっているか調べると発見がはやい。

```

RUN
Subscript out of range in 10
OR
LIST 10
10 DIM A(10) FOR I=0 TO 10:A(I)=C1+I*2
NEXT I
OR

```

○おかしに使われている1+1が1を超えてしまっただけ

●Type mismatch

タイプ・ミスマッチ

- エラーの意味
扱うデータのタイプが合っていないので、扱えない。
- よくでるパターン
たとえばA\$という変数に+1とやるとたりする。ほとんどこれほど単純ではないが、関数のなかに関数が入っている部分なんか

- によく見られるエラーだ。
- てっとりばやし対策
これもBASICを覚えるのがいちばんいい方法なんだけど、覚えていてもとまたでる。文字関数と数値関数がちごちごちゃしている部分では、冷静に確認するようにしておく。

```

RUN
Type mismatch in 10
OR
LIST 10
10 FOR I=1 TO 5:PRINT ASC(MID("123456789",I,1))
NEXT I
OR

```

○MID\$命令の\$が抜けて、10……へん感のミスマッチがあるのを確認してはし

AV

フォーラム

ON AIR: 8 DEC., 1990

めでたい新年号だし、今月から全面改装……のハズだったんだけど、ページの都合で、新装開店は次号となりました。トホホ。50ページのカラー写真も見てね。



規定部門: お題は「学校」

今月の規定部門は優秀でした。このふんだとまだまだいる作品ができそうなので、時期を見て「学校II」というお題を出すことにしよう。まあ、身近な題材だと作りやすいということから。しばらくマスコミをにぎわせた、校門に生徒がはさまれて死亡した事件をテーマにしたものがあるかと思っただけで、これはひとつもなかったです。

さて、本内クン(MS)の作品はモノクロの濃淡が美しい「学校のロッカー」。じょうずですね。高校のときに、ロッカーに全教科書をつっこんでおいて、弁当だけ持って通っていたのを思い出しました。上履きは指定のブルーのつっかけだったんだけど、家が近かったのをそれを隠したまま往復していた。

「学校のロッカー」長野県・本内靖

```
1 0 COLOR, 0: SCREENS: 5: SET*7
: COLOR(1,1,1,1): NEXT: CIRCLE(
: 0: 95, 3, , , 98: FOR: #0T03: LINE
E(1,1)~(100-1,100-1),1,0: LINE
(1,40-1)~(15-1,60-1),5-1,0F:N
EXT: PAINT(6,6),4,3: PAINT(96,9
0),3,3: LINE(20,20)~(80,30),0
0,3: PC(21,21),7,0: FOR: #I=0T7
20 READA,0: COPY(0,0)~(100,100)
TO(A=100,0#100): SCREEN: 0: NEX
T: DATA: 0,2,0,0,1,1,1,2,1,0,2
1,2,1,2: FOR: #0T1: 1,0: NEX
```

塾長は、もうすっかりくーたらな生活に慣れてしまったので、遠い過去の学校時代のことを思い出すと不思議な気分になります。毎朝早起き、きちんと食事をし、同じ運中と顔を合わせ、先生のいうことに従っていたなんて、あっても信じられないな。今の人格だと、3日もしないうちに「やってられぬー」と

か叫んで尻をまくっちゃ(失礼)とこころですな。あ、でもだね、おとなになると「これをしなさい」と強制はされなくなるかわりにどうなるかと責任とられるですよ。

えー、FLOWERクンの作品は、「気をつけ、礼」というよりは「起立、着席/」という感じですが、堅い学生服ぶらうのシルエツがよいですね。で、称号がついにグラッパ・ファンキー・アイガッチャ・ググッヅ・シエクナと円日日本段階を究めました。おめでと。次からは、平民から再出発です。

「気をつけ、礼」*

神奈川県・グラフィックアーティスト・ググッヅシエクナ FLOWER

```
1 COLOR14,0,0: SCREENS: 5: SETPAGE
1,1: CLS: FORB=#0T1: LINE(0#11+2,
12)-STEP(1,10),+0: LINE(0#11+0
,23)-STEP(1,10),+0: LINE(20+0#0
,26+0#11)-STEP(10,0): LINE(20+
0#6,3+0#9)-STEP(0,25): FORA(10
+0#6,19+0#9)-STEP(0,9): FORA: 3
T012: LINE(10+A/2,A+16+0#30)-S
TEP(10,0),6
2 LINE(19+A/2,A-{A<20R10})~
STEP(0,0),6: NEXTA,0: LINE(2-26
1)~(0,37): FORA=1T015: FORB=#0T1
: LINE(A/2+0,10+A-0)~(A/2+14-0
,10+A-0),11-0#5: NEXTB,A: SETPA
GE,0
3 FORA=#0T05: FORB=#0T05: COPY(0,
0)~(26+41),1T0(A#40+0#16,0#30
),1: TSET: NEXTB,A: G0T03
```

さっさの繕きで、よかったなあと思うのはHがまだそんなに具体的ではなかったため、透明でさらさらした感じがあったこと(この頃はビデオとがあるからなあ)、若いころにしか成立しない友人がたくなしたこと。いつも昼休みに(とうぜん早弁している)体育館でバスケットをやっていたなあ。

浜岸クン(MS)の作品は誰もいない教室に机と椅子だけが並んでいるところ。机や椅子の合板の感じがよく出ている。クラス的人数は36人くらいかな。

「教室その3」福井県・シャンメン浜岸

```
1 SCREEN1: KEYOFF: COLOR4,11,11
2 PUT**12T0C16E32, R64E32, R64
E8*: G0SUB4: FORI=#0T099: NEXT: P
LAY*064C16*: G0SUB4: FORI=#0T05
0: NEXT: RESTORE: G0SUB4
3 IFINKEY#=""THENSELSEURUN
4 FORI=25T0T0262: READA: VP0KEI,
A: NEXT: RETURN
5 DATA0,0,0: 56,254,254,56,56,
254,254,254,124
```

円日クン(M)の指摘するとおりで、廊下を走るの危険なのである。塾長は中学生のとき、昼休みに廊下を走っていた、給食の配膳車をぶつこうと体をぶつかった拍子にドアの開いていたロッカーにひっかかって3メートルくらいふっつてしまった。ヒゲが強打し、その後喉が飛び出てきた。左ヒゲは今でもときどき痛むのである。

「ろうかをはするな」広島県・Rana**

```
10 SCREENB,1: OPEN: GRP: "AS#1: C
OLOR20,249,249: CLS: X=0: Y=0
20 SPRITES(0)=""<4>CHR$(24)+C
HR$(31)+7*CHR$(30)+""<0>: SPR
ITES(1)=""<<+CHR$(24)+""<<+C
HR$(24)+CHR$(0)
30 LINE(0,-110)~(110,110),255
+0: LINE(0,130)~(255,212),255
+0: LINE(0,60)~(28,110),76,0:
LINE(5,65)~(23,75),167,0: PSE
T(40,00): PRINT#1,"ろうか"
50,07): PRINT#1,"ル32!!"
60 PUTSPRITE(0,(X,105),9,0: PUT
SPRITE1,(110,Y),9,1
5: X=X+1: Y=Y+1: IFX=105THEN0#E
LSE40
60 SOUND4,253: SOUNDS5,0: SOUNDO
6,31: SOUNDO7,31: SOUNDS10,15: SOUN
D13,1
70 PSET(110,110): PRINT#1,"*
クー~~~~!!": SETBEEP,1: BEEP: SET
BEEP,1,4
80 AS=""T170R4L206V3FAFAFV7FA
V18FAFAFV13FAFAFAV15F2B7V5F
: PLAYAS,AS: G0T090
90 G0T090
```



自由部門： いかにもな風景

ユニークな作風で頭角をあらわしつつある M'1000クン(MSX)、「このころあまりアイデアがなくて…」とコメントしているが、今回の「薀い太鼓」もおもしろいですよ。和太鼓台から合奏しているところ。舞踏と並んで海外向け日本文化の典型のひとつ。和太鼓のちゃんとしたものだと重さが900キロもある、とときどきつうの旅客機に乗せられなかったり、べらぼうな貨物料金を請求されたりして海外公演はたいんだそうです。

「薀い太鼓」熊本崇・M'1000

```

1 0 FORI=0TO10:BS(I)="CCCCCCCC
CCCCCCCC":NEXT:FORI=0TO4:AS(I)
)="ARARBARAR4.ARARBAR":AS(I+4)
)="FR2.FFR8FR8R2":NEXT
2 0 FORI=3TO4:CS(I)="FFFFR4.FF
FR8R2":BS(I+2)="":BS(I+2)=AR
2.AARBAR8R2":AS(I+4)="":L16AAA4
A4R2AAAAA4R2":NEXT
3 0 CS(8)="LBCR2.CRC8CR8R2":CS
(9)="R1L16FFFF4R2":CS(10)="L
16FFFF4R2FFFF4R2":BS(9)="":
BS(10)="R1L16CCCC4R2":NEXT
4 0 PLAY"13558M35001L8","T13
55835001L8","T1358M35001L
16":FORI=0TO10:PLAYAS(I):BS(I)
+1,CS(I):NEXT

```

藤井石村店(MS)は初登場ですが、なかなか優秀です。この「双眼鏡」は、画面に双眼鏡からのぞいた視野が表示され、カーソルキーで移動する、というもの。山の景色がきれい。カーソルキーを2つ同時に押すと斜めにも移動できます。うむ、このネタもいろいろ応用がききそうですね。

「双眼鏡」岡山県・藤井石村店 *

```

1 0 COLOR15:0:0:SCREENS:DEFINT
A-Z:SETPAGE,1:CLS:CIRCLE(100,
100),20,1:CIRCLE(140,100),20,
1:PAINT(0,0),1:SETPAGE,2:CLS
2 0 LINE(0,0)-(255,60),5:BF:FOR
R=1TO3:PSET(0,30+J*10):FORI
=0TO26:Y=RND(1)*20:LINE(-I,10)
,Y+30+J*10,5-J:NEXT:LINE(0,17
0)-(255,170),5-J:PAINT(0,99),
5-J:NEXT
3 0 CIRCLE(110,130)+70,4,*,3:
PAINT(110,130),4+PSET(0,170):
FORI=0TO20:Y=RND(1)*20:LINE(-I
+13,145+Y),6:NEXT:PAINT(0,20
0),6
4 0 S=STICK(0):X=X-(S<0R5=70R
5<0):(X>0)+(S<20R5=30R5=4):(X
<170):Y=Y-(S<0R5=10R5=2):(Y>
0):(S<40R5=30R5=6):(Y<170):CO
PY(X+Y)-(X+50,Y+40):ZTO(0,0):
3:COPY(X+RND(1)-160,120),1TO(0
+0),3+PSET(COPY(0,0)-(00,40)
+3TO(00,00)):0:GOTO4

```

ははは、このネタは笑えるなあ。三毛乱シエロくん(MS)の作品は、自動販売機で飲み物を買うと、たまにルーレットでもう1本当たるとかあるっていうもの。昔ながらのしぼったもの、頭の中いかににもな風景をほろびつつさせてくれる。

「自動販売機」三重県・三毛乱シエロ

```

1 0 SCREEN1:COLOR15,1,1:KEYOFF
:WIDTH29:CLS:PLAY"158L4V14S4
24*0B05A060D0-00B05050A,10
000":FORI=0TO239:NEXT:R=INT(RN
D(1-TIME)*7):IFR=0THEN30ELSELO
CAT18,6:PRINT"5*...":END
3 0 LOCATE 10,6:PRINT"7*!!":
FORI=0TO5:PLAY"060D05B2,":NEXT
:FORI=0TO50R:COLOR,0:RND(1)*15
:NEXT

```

REXクン(M)、画面は明るいけどうこう怖いですが、空を精神的にいうとナンですが、私は空を飛んでいる落ちちう夢をしばしば見るですよ。飛行機に乗るとときしばしば見たりふんだり、2、3日してからはじいじをよたふたりね。飛ぶのが怖い?

「落ちちう」東京都・REX

```

1 0 ONSTOPGOSUB30:STOPON:COLOR
15,7,7:SCREEN2,0:FORI=1TO4:X=
RND(1)*250:Y=RND(1)*192:FORJ=
INT(X/32):GTRC(X+J),15:PA
INT(X+J,Y),15:NEXT:J:NEXT
2 0 DRS=33TO9.9STEP.33:FORI=
1TO192STEPS:VDP(24)=I:NEXT:I
EXTS:FORI=0TO15:IFR=0THEN192ST
EP10:VDP(24)=J:NEXT:J:NEXT
3 0 BEEP:COLOR15,0:0:SCREEN0

```

ゲームボーイ、人気があつたよね。ちょっとした移動中の暇つぶしに、塾長の知り合いもよくテリスをやってます。4人でレースを楽しめるソフトも出ました。BUSHクン(M)の作品は、ちょっとしたギャグで「M・FAN BOY」形もよく似ているし、ビョウという音がよくて笑っちゃう。

「M・FAN BOY」三重県・BUSH*

```

1 0 SCREENS:OPEN"GRP":AS1:SETP
AGE0:0:CLS:LINE(65,20)-(190,1
92),15:BF:LINE(70,25)-(185,12
0),14,BF:LINE(90,35)-(165,100
),1,BF:COLDR0:CIRCLE(170,135)
,6:PAINT(170,135):CIRCLE(155,
150),6:PAINT(155,155):CIRCLE(
79,55),3:PAINT(79,55):COLOR14
20:CIRCLE(135,170),8,*,3:PA
INT(135,170):CIRCLE(120,160),
8,*,3:PAINT(120,160):LINE(0,
0,130)-(0,160),1,BF:FORI=70
1433-(97,150),1,BF:FORI=91TO6
5STEP-1:DRAW"BM95,91":PRINT"
M・FAN BOY":LINE(91,49)-(1
64,1+9),1:NEXT:PLAY"V1505L18F
G,","V140L18COSE"
3 0 GOTO 30

```

「フアジイ」という言葉がマスコミに登場しはじめたときは、とても一般に流通するようになったとは思わなかったの、いまやさんさん商品にも使われ、ついにAVフォーラムでギャグ化されるにまで至りました。森本クン(M)、GETT Iにまでした時刻を「ころで」と表示させるのがいかしてごんずん。

「究極/フアジイ/クワック」神奈川県・森本大佑

```

1 0 GETTIMETS:T=VAL(TS):T1=VAL(
MIDS(TS,"4,2")):PRINT"20:02":
FORI=1:1:1:00,0303"

```

藤井石村店クンの作目目は、リストが長めなんだけど感覚が新鮮なのでサイコー。まず画面に横から見たビデオ(旧型)とテレビ(これまた旧型)が表示されます。スペースキーを押すとテープが挿入され、テレビが映りだす。ビデオが横からはみ出して落ちちうになっていくのがへてて気になる。

「ビデオ(旧型)」岡山県・藤井石村店 *

```

1 0 COLOR1,7,7:SCREENS:DEFINTA
-2:COLOR=(7,3,3,3):LINE(30,30
)-(60,50),14,BF:LINE(30,47)-(
72,50),1,BF:DRAW"BM30,30R5002
0L50U20R30D12D15R5U13H3R40D3L
35U13R35U3L35U7R35U3L50R14L5
U14R30L10R20D2":FORI=0TO325T
EXT:LINE(40+I,37)-(40+I,43),1
:PAINT
2 0 DRAW"BM50,50D70R30D50L50U5
0D3L204R2L20B10H10E10S10":FOR
"BM81,123045":PAINT(60,130),8
,1:PAINT(40,140),14,1:LINE(02
+125)-(48,135),1,BF
3 0 SETPAGE,1:CLS:DRAW"BM40,1R
20D2L20V2DR5G18R185":LINE(4
0,4)-(60,7),1,BF:PAINT(41,2),
14,1:PAINT(40,11),1:LINE(50,1
01)-(65,104),1,BF:GOSUB00:SET
PAGE,0:FORI=0TO12:COPY(22,0)
-(60,1),1TO(35+I,29-1),0:FORI=
0TO20:NEXT:J,I
4 0 FORI=0TO70:COPY(I,100)-(I+
65,103),1:TO(86,20):0:FORI=0TO
20:NEXT:J,I:FORI=12TO8STEP-1:C
OPY(22,0)-(80,1),1:TO(35+I,29
-1),0:FORI=0TO20:NEXT:J,I:LINE(
0,135)-(0,142),6:FORI=0TO2000
:NEXT
5 0 R=RND(1)*45+123:C=RND(1)*1
5:PSET(0,1),R):C>GOTO50
6 0 IFSTRIG(0)THENRETURNELSE00

```

3月号のお題「車」

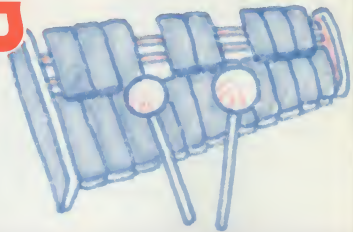
車社会なのである。塾生の住む東京は、道路に比べて車が多すぎるので、道路はいつもごみまみれし、ビルから見ると排気管が排気ガスが煙とってちのぼっているのが見え、空は晴れてもたれグレイだ。引越してきてすぐ、鼻毛が伸びた日にはおどろいた(ほんとうの話)。でも、勝手に車がないと不便なことみんぱんにある。あー、と諦めつつ、イラスト・自由部門もよろしく。しめ切りは1991年1月5日必着。

得点システム

当フォーラムでは、5段階の得点を定め、とりあえず用いたら「M」の称号と雑誌の得点、2回目の得点で「MS」、3回目「MSX」など称号はあがっていくわけだ。そして、みごと「MSX2」に行きついたらにはおなじみの「レザンション」。「MSX2+」になるまで「M」には希望のソフト(ただし1万円以内)を授与する。つまり新しい作品を送りながら称号得点(はくたつ)もあるでござるよ(悪笑)。

このページは、 要 ですよ!

FM音楽館



今回は、優秀な作品が揃ったんだけど、ちょっとリストが長くて全部で5作品になってしまった。でも、このくらい質が高いと選者も嬉しいですよ。そうそう、まとめて30曲も送って来る投稿者がけっこういるんです。曲のクオリティを上げ、5曲くらいに絞ったほうが採用確率は高いので、よろしくね。

■楽評：よっちゃん

さわりの音楽が聴けるおまじない

リストのバックに水色のおまじないがしてある行だけを打ちこむと、長い、長いプログラムが1画面から2画面くらいに短くなります。そのかわり、聴ける音楽の長さも短くなってしまいますけど。もちろん、気に入ったら残りの行も打

ちこめばいいので、かなり使えるおまじないですよ。今回は、「汽車」**「KONAMIC STAG E#1」**、「NEUROBEAT」**「ストロベリーフィールズ・フォーエバー」**の4曲に聴えておきますので、お試しあれ。

汽車

福岡県・GENの作品

「汽車汽車シュッポーシュッポー」という童謡がもともとんだけど、軽快かつ軽薄さわまりなお祭りディスコ・ビートにアレンジされています。部分的にメ

ロディとユニゾンになるプラスのベース音や間奏の汽笛や蒸気の擬音がいいぞ。「どんなんもんでしょ」という作者の思い掛けに対する答は、「合格よ!」。

- 18 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
- 28 CALL TRANSPOSE(18)
- 38 CLEAR1808:DEFSTR A-H,P-T
- 48 T="T150":PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T
- 58 A1="024V1504L8C4C16R16CC.E16D16R16C6R8L16AAGL8R16C4.R8"
- 68 A2="E4E16R16ED.R16G.R16EFEDC16R16C16C16C4"
- 78 A3="<G.L16G16AAG8R8GGAA18G>C.C16CD4.R8"
- 88 A4="E4E16R16EGG.R16DR8E16F16EDC4.R8"
- 98 A5="030V13L4FEFEFEFE"
- 108 A6="L8FFEEFEFEFEFEFEFE"
- 118 B8="04V1106":B1="L4R1R2R4C"
- 128 B2="R1R2C16R8.C"
- 138 B3="R1C16R8.C8C8E"
- 148 C8="04V1106":C1="L4R1R2R4E"
- 158 C2="R1R2E16R8.E"

- 168 C3="R1E16R8.E8E8G"
- 178 D8="04V1106":D1="L4R1R2R4G"
- 188 D2="R1R2G16R8.G"
- 198 D3="R1G16R8.G8G8C<"
- 208 E1="012V13L8Q203CR8CR8C.E16D16R16C<A.A16E>CDDAA"
- 218 E2="EEE16E16EDR8GER8DD16D16CCAA16A16"
- 228 E3="EEC16R16C16C16EEG16R16G16G16R8E.E16ECDDA"
- 238 E4="014V1201L8Q8FFFGGG60L64CDEFGE DCC8CDEF6GFEDCC8"
- 248 E5="014V1201L8EEEEGGG60L64F6GAB>CDEF<E8FGAB>CDEF"
- 258 F="R8M8R8M8":G="H8M8H8M8":F1="V60A15"+F+F+G+"H8M8H8C16C16"
- 268 F2=F+F+G+"H8H16H16M8H16H16"
- 278 F3=F+G+"H8M8H8M8H8M8H8H8H8B8"
- 288 F4=F+F+"R8M8H8M8H8M16S!16H8M8S16S!16"
- 298 F="S8S8":F5=F+F+F+F+F+F+"H16H16M8H16H16S8"
- 308 F6=F+"S8M!H16M!H16S8S8S8M!H16M!H16S!C8B!C8B!C8M!C16M!B16S!C8B!C8S!C8M!C16M!16"
- 318 P1="S8M208L8CCCCCCCCCCCCC16R16C16C16"
- 328 P="M288CCM708CC":P2S=PS+PS+PS+"M208CM708CL16CC"
- 338 P3=P+P+"R8M208CM708CCM208CL16CCM708CC"
- 348 P4="V10L8":FORI=0T07:P4=P4+"C.R16":NEXT
- 358 P5="V10L16":FORI=0T015:P5=P5+"C.R32":NEXT
- 368 SOUND7,177: SOUND6,25
- 378 PDKE&HF2A+16*6,12
- 388 PLAY#2,"",08,C0,D0,"",,"",P1,"05V10","05V10"
- 398 PLAY#2,"",B1,C1,D1,"",,"",F1,P1,B1,C1
- 408 PLAY#2,"",B2,C2,D2,E4,"",F5,P2,B2,C2
- 418 PLAY#2,"",B3,C3,D3,E5,"",F6,P2,B3,C3
- 428 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,A1,F1,P1,B1,C1

10 CALLMUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1,1)
 20 A1\$="G4&L8GAG4E2.G4&GAG4E2."
 30 A2\$=">D204<B2.YC2C4<G2."
 40 A3\$="A2A4<C4.<B8A4G4.AG4E2."
 50 A4\$=">D204F4.D<B4>C2.E2R4"
 60 A5\$="L4C<GEG.F8DC2.&CR2"
 70 B1\$="RBG4.L8AG4E2.G4.AG4E2&E"
 80 B2\$="RB>D204<B2.YC2C4<G2&G"
 90 B3\$="RBA2A4<C4.<B8A4G4.A8G4E2&E"
 100 B4\$="RB>D204F4.D<B4>C2.E2R4"
 110 B5\$="RBL4C<GEG.F8DC2.&C4"
 120 C1\$="L8E4.FE4C2.E4.FE4C2."
 130 C2\$="F2F4F2.E2E4E2."
 140 C3\$="F2F4A4.GF4E4.FE4C2."
 150 C4\$="G2G4G4.GF4E2.G2R4"
 160 C5\$="L4EEC<B.88B>C2.&C4"
 170 D1\$="C.C.">D2\$="G.G.">D3\$="F.F."
 180 PLAY#2,"T963V1506","T963V806","T96
 3V1106","T963V9203"
 190 PLAY#2,A1\$,B1\$,C1\$,D1\$,D1\$
 200 PLAY#2,A2\$,B2\$,C2\$,D2\$,D1\$
 210 PLAY#2,A3\$,B3\$,C3\$,D3\$,D1\$
 220 PLAY#2,A3\$,B3\$,C3\$,D3\$,D1\$
 230 PLAY#2,A4\$,B4\$,C4\$,D2\$,D1\$
 240 PLAY#2,A5\$,B5\$,C5\$,C.G.">D1\$
 250 GOTO198

NEUROBEAT

埼玉県・GAN☆Pの作品

GAN☆Pの2作目はリズム
 にパンチの効いた2ビートの
 「NEUROBEAT」。ベース
 ドラムが細かいのが特徴です。
 ハーカッシュなシンセ音がカッ

コイイなあ。こういうのを聴い
 ちゃうとFM音源だからこれ
 はMRIなんていういわけが
 できなくなっちゃう。ハウスも
 のに挑戦してみてほしいな。

10 "—— Neurobeat
 20 CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):CLEAR2000
 30 "—— Composed by GANP
 40 DIMAX(15):FOR\$=0T015:READAS:AX(S)=VAL
 ("6H"+AS):NEXT:CALLVOICECOPY(AX,063)
 50 DATA 4F56,4349,2D45,204E,0,1A,0,0,542
 1,32D3,0,0,8042,AF7E6,0,0
 60 DEFSTR-W:SOUND7,B100001:SOUND6,1:T=
 "T150":PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T
 70 PLAY#2,"063L16V11<<","06Y33,3204L8V">
 ,"06Y33,3204L8V">","09Y35,3205L8V9">","0
 9Y35,3205L8V9">","016L16V506">","V20A18"
 ,"L3250","L32V13"
 80 POKE&HFA4C,30:POKE&HFA6C,34
 90 "—— MML Data
 100 A="G8>GGR16G<G>G>D-D-R16CR16<B-R16F<
 G8>GGR16GFR16B-R16G8.<G6":A1=A+A
 110 A2=">D8>D8.<D8>D8L16V808>D8<C>C8CR<
 8>B<B-A>A<B8"
 120 A3="G8>G<G8-B>8>BC8>C<D8-B>D<D-D
 >D8<D8>D8<F8>F<FF8>F8G<G<
 130 A4="GGGGG32G32G32G32GGGGF8<GG>G8< G
 GGGG32G32G32G32GGGGFF<GG>G6<
 140 B4="03G106B-4A4GR4.03D->.<G16G2.00B
 -4>C4<":B1="06GR4.">B4:B4="R2">B4
 150 B2=">L16DR16DR8DR16DR16DDR16DR16DDCC
 R16CRL8B-4A4"

160 B3="R8GR8B-R8>CR8D-R8DDQ07F16R16F16R
 16F16R16F#16G16Q4<
 170 C4="03R16G2...06F4E4DR4.03R16>D-><G2
 .06F4G4":C1="06DR4.">C4:C4="R2">C4
 180 C2="L16AR16AR8AR16AR16AAR16AR16AAGGR
 16GRL8F4E4"
 190 C3="R8DR8FR8GR8A-R8AAA>D7C16R16C16R1
 6C16R16C#16D16C4<
 200 D1=">D-16R16C16R16<B-16G16R16>C.<B-1
 6R16G16FR16G.B->G2B>C.D->.<B-4G4F>D-B.D.
 <G2&G16.&br/>
 210 D3="G4B-4>C4D-4D2F4F16G&G32<
 220 D5="L16FGGGGFGGGGFGGGGFGGGGFGAB->
 C<B-AFL24GAB->C<D-D2.&DCDC<B-L32Q7>C<B-A
 GQ5L16FD2&D"
 230 D6="F68.F68.FGB-GFG8.FGB-GL32Q8FGB-G
 FGFGB-GFGFGB-GL16Q5GAB->C<R16B-R16G>FR16
 <GR16>C<G8.L24>DC<B->C<B-AB-AFL8G2&G"
 240 E1="R32">D1:E3="R32">D3:E5="R32">D5:
 E6="R32">D6
 250 F1="FGFB-GFG>C<GFG>D<GFG>D<GFG>D<G
 FG>C<GFGB-AGFG":F1=F+1F1
 260 R="HB32HB32B32B32B16B16HMI:8B32B32B16
 HB32B32B32B32B8HMI:888":R1=R+R+R+R
 270 R2="HM1:B32B32B32B32HMI:8.HM1:B32B32B32
 B32HMI:8HMI:16HMI:B32B32B32B32HMI:8HMI:32B32H
 MI:32B32">R:R3=R+R
 280 P="M200C8C16CCM3400C8M200C16C16C8C16
 CCM3400C8M200CCCC":P1=P+P+P+P:P3=P+P
 290 P2="M3400C16C16M200CCCC16M3400C8C8C
 16M200CCCCCCCCM3400C16C16">P
 300 Q="R1>CR32<CR16.>CR32<CR16.>CR32<CR3
 2>CR32<CR32>CR32<CR32":Q1=Q+Q
 310 "—— Play
 320 PLAY#2,"",R2B-4>C4<","R2F4G4","","
 ",R,P
 330 PLAY#2,A1,B1,C1,"",",",R1,P1,Q1
 340 FORX=1TO2
 350 PLAY#2,A2,B2,C2,"",",",R2,P2
 360 FORY=1TOX
 370 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,R1,P1,Q1
 380 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,R1,P1,Q1
 390 NEXT
 400 PLAY#2,A3,B3,C3,D3,E3,"",R3,P3
 410 IFX=2THENNEXT:GOTO443
 420 PLAY#2,A1,B4,C4,"",",",R1,P1,Q1
 430 NEXT
 440 PLAY#2,A1,B4,C4,D5,E5,F1,R1,P1,Q1
 450 PLAY#2,A1,B1,C1,D6,E6,F1,R1,P1,Q1
 460 PLAY#2,A4,"R1.B-4A4","R1.F4E4","","
 ",R3,P3
 470 GOTO338

確認用データ(使い方は54ページ)

10>A06	20>E58	30>F2A	40>Im20
50>D708	60>BTPA	70>ME2	80>U220
90>Yp4	100>XvL8	110>J0E8	120>HfX8
130>I4c8	140>InH8	150>A1M8	160>FWP8
170>T1p8	180>CLJ8	190>J008	200>RRV8
210>0q68	220>Hm61	230>L01	240>F4R8
250>A1b8	260>Xr8	270>M01	280>Lh41
290>S0b8	300>Tq18	310>CN59	320>UG80
330>NU68	340>Ec98	350>JY88	360>AJ88
370>I078	380>I078	390>B288	400>0a58
410>Hl18	420>D068	430>B288	440>XG78
450>TG78	460>QMC8	470>V688	

ビートルズコーナー

ストロベリー・フィールズ・フォーエバー

静岡県・JL2TBBの作品

今回の目玉です。ビートルズの名曲をニュー・ジャックスの系譜の旗振りしてる黒人系にアレンジしたの。うげー、

すんごくカッコイイだよ。途中にYMOの「ファイアー・ウォーカー」フレーズも登場。余談だけど、YMOではやっぱり編りざんが最高ですよな。

```

1 'Strawberry Fields Forever Plastic
2 'by JL2TBB for MSX-MUSIC on HB-F1X0
100 CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1)
110 CALLTRANSP0SE(0):SOUND7,49: SOUND0,0
120 CLEAR4896:DEFSTRA-V:DEFINTW-Z:W=100
130 DIMA(14),B(14),C(14),D(14),E(14),F(1
14):P(1)
140 '----->MeLoTron??? (FM Ch1,2,3)
150 A(0)="T=W;V9Q48306L":B(0)=A(0):C(0)=
A(0)
160 A(1)="CCCC00Q<B-A"
170 B(1)="<AAAAAQAGF+":C(1)="<Q8F2E2E-1"
180 A(2)="L8RB-R4,AR8R8F2.V12Q7"
190 B(2)="L8RBGD8R8CFCE-R8D2,07"
200 C(2)="<G2F2E-R8R-B-2,07"
210 '----->MELODY & BRASS (FM Ch1,2,3)
220 A(3)">>06B-12R6<<Q424D0Q7L6E-D<B-R
F8G0><C<B-A"
230 B(3)">>V1306B-12":C(3)">>V13048B-12"
240 A(4)">>R2A-B-><C(F8R806>LFE-C8<12D24"
250 B(4)">>V9R1R2C<A-B&A-12B24"
260 C(4)">>V9R1RA-2<F&F12G24"
270 A(5)">>R612R6L6<<24AAB-BLFR2R8LB8"
280 B(5)">>V13R612R6R2.V9L<B><DGL24"
290 C(5)">>V13R612R6R2.V9L6ABL24"
300 A(6)">>Q4FE-D0Q7<B12><C24D2"
310 B(6)">>R2.B12<D02":C(6)">>R2G12AB2."
320 A(7)">>L8C+48D48&D12<B-G><D<B-F><C<B-
330 B(7)">>R2.L8<FF":C(7)">>R2.L8D0D"
340 A(8)">>L6C0Q50Q7C0Q50Q7C0C<B-A3L8"
350 A(9)">>R8B-B-B-><DCL12<B-AB-24A2462."
360 A(10)">>Q5L8R8B-B-B-07A12624F4><B-8B
-12<8C<B-24A864."
370 A(11)">>Q5R8B-B-B-07<B-12AB-B-2->"
380 A(12)">>C+48D48&D12<B-G>FE<FGB->010
9F<B->E-D<C<B-A-02V15"
390 B(12)">>R2.<GG":C(12)">>R2.>E-E->>014"
400 A(13)">><B-A-8A-2, RB-4>B-4E-F"
410 A(14)">>GE-CF40<B-A-8A-1"
420 '----->Mini Moog BASS??? (FM Ch4)
430 D(0)">>T=W;V1302042Y2,64Y6,111Y4,24B"
440 D(3)">>02Q78-12L24"
450 D(4)">>FR12FR12Y8C12E-F12CE-8C8<B-12
A":D(4)=D(4)+D(4)
460 D(5)">>GR12GR12Y8B012F612DF80B8C12<B":
D(5)=D(5)+D(5)
470 D(6)">>Q4L8E-E->Q7E-<L24E-12FG12A82&B
0>>Q3G804612FE12F+12GE12D0C8"
480 D(7)">>D12E-<B-12GE-8>01D1E-<B-12GE-8B
4B-8R204B-12B->C12C+012<B-012F"
490 D(9)">>R1.L8086>Q3G<08F>Q3FQ7"
500 D(10)">>L6E-FG04F8Q7L24F12G8F612AL6B-
DFL8086>Q3G<Q8F>Q3F"
510 D(11)">>E-E-E-E-FFFF<B->E-GF<B->DQ7E-

```

```

12D24Q4C"
520 D(12)">>D12E-<B-12GE-8>F12G612CAL8FE
-E->Q7B-1Q4"
530 D(13)">><B-><CDR12<FF24GGF">:D(13)=D(1
3)+D(13):D(14)=D(13)
540 '----->TR-808 RHYTHM??? (FM Ch5/PSG)
550 R="T=W;V158888S12C8S24B112S2488S8B12S
2488B12B24S12C88C88S2488S8S24S24S24"
560 P(0)">>T=W;LSA6M000<CCCC00C5M08L24"
570 S="C12C":T="C12V18CS":U="V10CV9CVCS"
580 P(1)=S+S+S+S+S+S+S+S+S+S+S+S+S+S+S+S
590 '----->PLAY SEQUENCE
600 PLAY#2,"",",",",",",",",",",R,P(0)
610 Y=0:Z=7:GOSUB680
620 PLAY#2,"",A(0),B(0)
630 PLAY#2,A(0),B(1),C(1),",",",",",P(0)
640 PLAY#2,A(0),B(2),C(2),D(9),",",P(1)
650 Y=10:Z=11:GOSUB680:Y=3:Z=7:GOSUB680
660 Y=12:Z=12:GOSUB680
670 FORX=13TO14:PLAY#2,A(X),A(X),D(X),D(X
),R,P(1):NEXT:GOT0670
680 FORX=YT02:PLAY#2,A(X),B(X),C(X),D(X
),R,P(1):NEXT:RETURN

```

確認用データ(使い方は54ページ)

1 >PEJ0	2 >04E0	100 >3v10	110 >HE50
120 >1q50	130 >n690	140 >s400	150 >uME0
160 >R130	170 >V180	180 >7V70	190 >k670
200 >4K50	210 >3Z00	220 >8KJ0	230 >IL90
240 >xNA0	250 >bu50	260 >ae50	270 >1F80
280 >Y580	290 >N670	300 >YE60	310 >fA40
320 >TEA0	330 >tL80	340 >FOA0	350 >MVA0
360 >h9M0	370 >1u90	380 >9XQ0	390 >0tA0
400 >Im60	410 >r450	420 >SL0E	430 >02A0
440 >M120	450 >jxP0	460 >8XM0	470 >P3Y0
480 >vua0	490 >cxK0	500 >SCS0	510 >9cH0
520 >vHJ0	530 >GaP0	540 >W7G0	550 >ctI0
560 >ToA0	570 >gK0D	580 >B8Q0	590 >P770
600 >P330	610 >L010	620 >Gw10	630 >Fv40
640 >Am50	650 >L290	660 >gB20	670 >ce10
680 >PRF0			

音楽センスの良くなるよっちゃんおすすめCD

あー、これが公私混同でまったく申し訳ないですが、私のCDが出るのでこの場を借りて宣伝します。タイトルは「TWO OF US」、私が9人のミュージシャンとデュオ(2人組)で曲を作っています。相棒にはEXPOの山口優、平沢進、ティオグラフィカの今堀雄彦など、優秀かつおもしろい連中が揃っています。一緒に曲を作るというも相手によって役割がぜんぜん違ってくるのがポイントで、作詞したり作曲したり歌ったりだったな。

録音方法もバラバラで、Macでシーケンスさせながらデジタルの32トラックで録ったものもあれば、DATで一発録ったラフなバタ

ーンもあって盛り沢山。まあ、飽きないんじゃないでしょうか。

発売はVIVID SOUNDから、大都市は有名レコード店、全国は新星堂、DISK UNION、山野楽器、帝都無線などのチェーン店で注文すれば手に入ります。通販は03-480-1070



日本音楽著作権協会(JASRAC)登録番号:070704950001号

STRAWBERRY FIELDS FOREVER(ストロベリー・フィールズ・フォーエバー)
 Words & Music by John Lennon and Paul McCartney
 Copyright 1967 for the World by NORTHEAST SOUND LTD., London, England
 Rights for Japan acquired by Shinko Music Publishing Co., Ltd., Tokyo
 Authorized for sale in Japan only

今年もやって来たぞ! ゲームバトル・キャンペーン

年末年始ともなれば、特別の企画でリンクスは大にぎわひ。今年もどんと用意されているといふ。



毎年のようにやってくる年末年始。まあ、あたりまえの話なのだけど、この時期にはなんやかやと特別の企画がどこでも行われている。もちろん、リンクスだって例にもれない。では、具体的にリンクスでは何をやる予定なのか、ここですこしお話ししようと思う。ごちゃごちゃ読むのがめんどろな人は右にある表を参照してもらって、とりあえずさきにとくに表にはないキャンペーンについて、話しておく。

まず、いちばんウリなのがリンクスに入っていない人を対象にしたキャンペーン。またまたリンクスへアクセスするためのモテムのプレゼントである。これは、広告などに詳しいことが載るそうなのでそっちを参照してほしい。

つぎに、すこしまえにも紹介したテーブルトークの第2弾が登場する。かんたんにいうと、議長が中心になって参加者全員のかんたん状況を作り出して物語を進めるゲームだ。前はあまなつ高校を部隊にした八チャメちゃん内容のものだったが、今回は「魔術師・妖精学校」というもの。やっぱり身近な学校が舞台だ。変わっているのは妖精学校という点。この詳細は12月に発売になるディスクステーション20号に載っているというので、気になる人はそっちをそいでみてね。

さて、まだまだあるぞ。ターボRのコーナーが新設されるの

だそう。ターボRを手に入れたはいけど、ちょっとしたことかわからない。こうしたらおもしろい、といった情報を交換しようというコーナーだ。自作のプログラムを提供したり、PCMのプログラムの交換を呼びかけてみたり、利用方法はいろいろ考えられるね。編集部でもターボRを使っているけど、PCMで遊ぶにはデジトークツールでやるのがかんたんでもおもしろい。でも、使いたくないからどうかどっか不安もある。そのへんを意見交換できたいいな。と思う。それに、ターボRはどこでもすこし人気なので、いまでもどこに行けば手に入るか、というところもぜひお話ししてほしい気がする。こうやって考えているうちに、ターボRのコーナーって、おもしろそうだと思うかな。そうそう、どのゲームが高速モードで走らせたときどうなるか、なんていう情報も必要だね。また、完全上位コン

パチだけど、場合によってはMSX2のものでも動かないことがあるはずだから、それについての情報交換なんか、とても有効だ。みんなで、盛り上げてい

ってほしい。というわけで、ほかには行列の大きい「ミッドナイトラリー」など、たくさんある。ぜひ、楽しんでね!

遊・アクセスガイド

		リンクス内のイベント情報
12/10, 17	24, 31	●チャットイベント「おーい、パルスくん!」 Bam/ネットのコーナーで楽しいおしゃべり。毎回テーマを決めて行う。10日「オレが仕切ります!」、17日「1990年ましかったことベスト10」、24日「IDなしの仮面クリスマスパーティ」、31日「紅白歌合戦をぶっ飛ばせ! クイズ大会」。
12/11, 18	25	●ミッドナイトラリー・チャンピオン勝ち抜き戦 毎週火曜日の夜5時スタート。3週連続したチャンピオンには、オリジナルのフォーマット(自分専用の便せん)をプレゼント。
1/1		●「新春ミッドナイトラリー」 ザ・リンクスの歴々の年越しラリー大会。31日の深夜に集まって、1月1日の午前0時にスタート。今年はどんなことになるのやら……。
1/1~5		●「ワジエルクイズ」 デジトークした画面を見て、それがいったい何なのかを当ててほしい。1日から5日まで、その画面をダウンロードする。それを、自分のディスクにセーブしてから答えるわけだ。ひつじとか、正月にちなんだものだろうか。いまから楽しみだね。
1/2		●「お年玉ゲームタイムバーゲン」 お正月にはお年玉がつきもの。今年のリンクスからのお年玉とは何か? お楽しみに!
1/7		●「ネットワーク職羊大会」 新春スペシャルダービーゲーム大会。勝つのはどの羊(?)か!

MSX-FAN-NET

●めいおう星通信●

今回は編集部がつづいて、めいおう星通信をのぞいた期間が短い。だから紹介する人の数もすくなくってしまったのだ。というわけで……!

●学校関係で文化祭? なつかしい
●職羊にも見知りな小人の人がいるよ
●コンサートもいろいろする!

FROM ID 025167

TO: MSX-FAN-NET

RE: MSX-FAN-NET

DATE: 1990.12.10

TIME: 14:00

IP NUMBER: 025167

FROM ID 025167

TO: MSX-FAN-NET

RE: MSX-FAN-NET

DATE: 1990.12.10

TIME: 14:00

IP NUMBER: 025167



THE LINKS
についての質問は

ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター(NGA)の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキか電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉〒604 京都市中京区烏丸通池上ル
二条殿町548ナショナルビル3F
日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係
〈電話〉075-251-0635

てんとうはんばい

店頭販売 開始記念

販売店

- 有名デパート ●玩具店(おもちゃ屋)
- ファミコンショップ ●有名家電量販店
- 大型書店 など一部地域で、販売いたします。

記念価格
2,980円
14・15型用

★キラキラやチラツキがなくなり、
目がチカチカしない!! 疲れにくい!!

その秘密は

1. 視力低下の原因となる、紫外線を画面から100%カット
2. 目が痛くなるキラキラ・チラツキ光線を約70%カットできる特殊メタクリル樹脂採用。
3. 小さな文字や、かくれキャラがはっきり見えるので、目が疲れない。だから高得点が出る。
4. 鮮明画像だから近距離でも安心してテレビゲームが楽しめる。
5. プログラミング・ワープロ・テレビ番組にもOK!!

テレビゲーム から目を守る



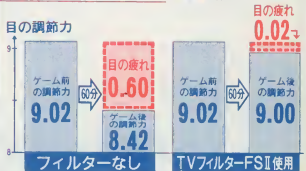
記念価格
2,980円
14・15型用

型名	14・15型用	16・17型用	18・19型用	20・21型用
記念価格	2,980円	3,980円	4,480円	5,480円

不安の2,980円ですが、材質は塩ビ(下敷の材料)を使わず、コンピューター・フィルターと同じく、特殊メタクリル(ガラスより透明な材料に紫外線100%カット可視光線70%カット等、特殊加工した樹脂)を使用しておりますので、品質は保証いたします。

TVフィルターFSⅡの実験データ

★1988年8月 聖マリアンナ医科大学眼科測定
目のピントを合わせる力をことを調節力といいます。この調節力の変化を測定することによって、「目の疲れ」の具合がわかります。ゲームを60分連続して行った場合、TVフィルターFSⅡを使用すると調節力はほとんど低下せず、目の疲れもなく、フィルターは「目を守る、役目を果たします。(検証対象5名の平均データより)」



全国で大好評!! 目が楽だ!! 目が疲れない!!

このフィルターだけは金のムダだと思いきや、視力が1.5から5.0以下へと落ちてしまっただけで、それではかたたく注文をみたかどうか、目もよく見え、あはよくはなんとおろかだったのか? と、くやされる。しかし、ぼくはフィルターを送ってくれたサントスさんに感謝せねばならない。今後のすばらしいファミコン人生を閉じられたのだから……。
若手販売元 直営訪問11-1 内田 幸さき
おたよりありがとうございます

中学1年生 小学5年生 小学2年生の3人の男の子がいます。TVゲームが大好きで時間を忘れるほど熱中しています。中1の子は、視力が2から5.0以下へと落ちてしまっただけで、TVフィルターの事を雑誌で知って買って使いました。夏休み中、ほとんど毎日のようにゲームをやっていたが、視力は全く悪くなりませんでした。目が疲れないので、愛ってよかったと思っています。
岐阜県多治見市前越4-40 野野女子さま
おたよりありがとうございます

店頭で買えない人はハガキ・電話で申し込み下さい。大型フィルターも、店頭販売いたしておりませんので、おハガキ・お電話でお申し込みください。

送料別	TVフィルターFSⅡを申し込みます。	22・23型用⇒5,980円
41円	〒577 柏大田郵便局1東大田15市	24・25型用⇒6,480円
	●型名(郵用)	26・27型用⇒6,980円
	●販売名・住所	28・29型用⇒7,480円
	●氏名・印・本名	
	●電話番号	

商品到着後10日以内、商品代金全消費税込送料600円、同封の払込み用紙で郵便局から、お送りください。返品の場合、返送料は自己負担をお願いいたします。
●電話注文 ☎06(303)4152 受付時間AM9:00～PM6:00 (株)サントス

掲載ソフト30本の プレゼントつき!

読者アンケート

「MSX・FAN」では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するために、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答させていただいた方のなかから抽選で30名(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。しめ切りは1月4日必着。当選者の発表は2月9日発売の本誌3月号の欄外でおこないます。

■アンケート

1 あなたの持っているMSXは次のどれですか。1いずれかの番号を丸で囲んでください。2以上以上持っている場合は番号や増設RAMをつけている場合は数字の大きいほうを答えてください。

①MSX

②MSX2

③MSX2+

④MSXturboR

⑤持っている

2 今後、MSXturboRを買う予定はありませんか(□)で⑥以外の人のみ答えてください。

①もうすぐ買う予定

②いずれ買いたいと思う

③買うつもりはない

3 次の周辺機器を持っているのはどれですか。持っているものに全部丸をつけてください。

①ジョイスティック(ジョイカード)

②ディスクドライブ(内蔵型)

③ディスクドライブ(外づけ)

④プリンタ ⑤データレコーダ(オーディオ用を代用している場合も含む)

⑥アナログRGBディスプレイ

⑦モニタ ⑧マウス ⑨持っている

⑩ハンディプリンタ ⑪その他(具体的に記入してください)

4 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。ハイ、イイで答えてください。あるとすればそれは何ですか。3の番号でお答えください。

5 MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで

番号で記入してください。

①ゲーム ②プログラミング ③パソコン通信 ④テープロ ⑤CG ⑥ビデオ編集 ⑦コンピュータミュージック ⑧ビデオソフト ⑨学習 ⑩その他

6 表1のソフトのなかで次に読んでおもうゲームを1つだけ番号で答えてください。

7 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

8 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。

9 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役に立った)記事を取つまで番号で答えてください。

10 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらない記事のものを3つまで番号で答えてください。

11 あなたの持っているMSX、MSX2、MSX2+以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に丸をつけてください。

①ファミコン ②セガマークIII系 ③メガドライブ ④PCエンジン ⑤PC88系 ⑥PC88系(PC-288も含む)

⑦FM7-77系 ⑧X1系 ⑨ゲームボーイ ⑩その他(具体的に記入)

12 おどれも読んでいない

13 あなたの読むふだも読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

14 今月号に掲載されたファンダムのプログラムのなかで、気に入った順に3つ番号を書いてください。

①立体3目ならべ ②ささてATTACK ③PALMAN ④妖術屋

SABOTEN ⑤ペーゴマ ⑥IMM燃走 ⑦SOLID JUMP ⑧M燃走 おお しべら ⑨JIG-UZZ ⑩OUT-VADER

15 業務用、ファミコン、PC88、80などの他機種から、今後移植してほしいと思うソフトがあったら、その名前を1つだけ書いてください。シリーズものはその何作目かも明記してください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート解答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。

No.	プレゼントゲーム名
1	コラム
2	ワイザーデュオ3
3	銀河英雄伝説II
4	にゃんぴ
5	F1 道中記
6	フリートコマンドーII
7	パルメダス
8	電脳学園III
9	DPS SG
10	ディスクステーション20号

〈表2〉今月号の記事

1	表紙
2	FAN SCOOP エマールトドラゴン
3	FAN SCOOP ランベール
4	FAN SCOOP テルナノージ
5	FAN ATTACK シードプロダクション
6	FAN STRATEGY
7	BASICテクニック
8	FR
9	〈ファンダム〉ゲームプログラム
10	〈ファンダム〉ファンダムシステム
11	〈ファンダム〉ユーザービジュアル講座
12	〈ファンダム〉いそねあつちん
13	〈ファンダム〉A V フォーマー
14	F 編集後記
15	THE LINK INFORMATION PAGE
16	〈特別企画〉パソコン通信はじめての歩
17	ゲーム100選
18	ほぼ梅屋のCGコンテスト
19	記憶のフタリス
20	FAN NEWS コラム
21	FAN NEWS ウェザーデュオ3
22	FAN NEWS 銀河英雄伝説II
23	FAN NEWS にゃんぴ
24	FAN NEWS F1 道中記
25	FAN NEWS フリートコマンドーII
26	FAN NEWS パルメダス
27	FAN NEWS 電脳学園III
28	FAN NEWS DPS SG
29	FAN NEWS ディスクステーション20号
30	Dmap
31	ユーザーはまだかい?!
32	ON SALE
33	COMING SOON
34	FAN 占星
35	特別付録「FRAY ケイケイヒーロー」 【お祝い】BOOK

〈表3〉雑誌

1	MSXマガジン
2	コンピュータック
3	テクノポリス
4	ゲームスト
5	ポプコム
6	マイコンBASICマガジン
7	ロダゴン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	ファミコン公権
11	ファミコン通信
12	ファミリーコンピュータマガジン
13	新ファミコン
14	その他のファミコン雑誌
15	PC Engine FAN
16	月刊PCエンジン
17	新PCエンジン
18	メガドライブファン
19	どれか読んでない

〈表1〉ゲームソフト

No.	ゲーム名
1	オーレロ
2	R-TYPE (アルタイル)
3	書き込みと書き換え-ツクシカ
4	アレクサ2
5	エマールトドラゴン
6	イース
7	イースII
8	イースIII
9	銀河英雄伝説II
10	ワイザーデュオ2
11	ワイザーデュオ3
12	F-1スピリット
13	F1 道中記
14	エマールトドラゴン
15	SDスナッチャー
16	SDガンダム ガチャポン戦士2
17	王家の谷-エルギーザの封印
18	銀河英雄伝説II
19	ガリウスの迷宮
20	きんさん-けん-こん-すべりおれ
21	きんさん-けん-おれ自己中心点
22	銀河英雄伝説II
23	銀河英雄伝説II
24	クオース
25	クロティウス2
26	クリムゾンII
27	クリムゾンIII
28	悪魔ペンタトーンズ2
29	ゴファーの野望-エピソードII-
30	コラム
31	サウ
32	サウ2
33	ザナド
34	沙羅曼蛇
35	三国志II
36	三国志III
37	THEプロ野球悪魔ペンタトーンズ
38	シードプロダクション
39	シロロ
40	シチュエーションII
41	シチュエーションII
42	水滸伝
43	スワッチャー
44	スーパー大戦略
45	スーパービクトリアス
46	スペース-マンボウ
47	世界ではいばん君がすき!
48	ソリス-サーク
49	大蛇時代代
50	ダンジョンハンター
51	ディスクステーション各号
52	DPS SG
53	テルナノージ
54	テリヤ
55	電脳学園III
56	ドラゴンクエストII
57	ドラゴンクエストIII
58	ドラゴンスレイヤー-英雄伝説
59	にゃんぴ
60	億長の野望(全国版)
61	億長の野望-全国版移植版
62	ハイドライド3
63	パルメダス
64	パロティウス
65	ピチアアップ各号
66	ピチアアップ各号
67	ファイナルファンタジー
68	フリス上巻
69	フリートコマンドーII
70	FRAY
71	魔術師1-2-3
72	夢見戦士ヴァリスII
73	野球道III
74	ラストバトルPART.1
75	ランダーの冒険PART.1-III
76	ランベール
77	ルーンワース
78	レイテン
79	ロードス島戦記
80	ロードス島戦記-編年譜



Kunster!

Dragon Slayer[®]

The Legend Of Heroes



ゲイル

ソニア

セリオス

ディーナ

ロー

ドラゴンスレイヤー英雄伝説

MSX2 MSX2+ 版

MSX2版
VRAM128K

■RAMSK、V-RAM128K以上 ■FM音源対応
■FM PAC対応 ■グラフィック対応
■MSX2+ ■1.5・2DD 59K版
■定価 ¥8,700(税別)



- MSX2ならではの美しいグラフィック。●移動のスピードも3段階で調節できます。
- FM PACを使えばFM音源によるBGMでプレイでき、またSRAMにセーブできますので、ディスクの入れ換えが少なくなります。
- セーブしたユーザーディスクを新しいディスクにコピーできます。 ●ROMは、ファミコンの準規格です。

好評発売中

Falcom
キャラクター
ショップ
OPEN!

キャラクターグッズはもちろん、CD・書籍・コミックまでなんでも揃う、Falcom・ショップ。
誰よりも早く、新製品を手に入れよう。

●リアスタンプ

●カードケース



●テレカ

●キーホルダー

●バッチ

●ポストカード

●下敷

新ショップ ターンと広く
なってOPEN / 地下が
バチンコ屋さんのビルだ。

旧Falcomショップ

代々木ゼ55号館

ファーストキッズ

イトール

代々木ゼ

JR代々木

Falcom・ショップ代々木

〒106 東京都新宿区代々木1-37-2 ショーエイビル2F

Falcom[®]

NIHON FALCOM CORPORATION

〒100 東京都千代田区神田2-1-4 4F TEL 27-0801

年 に 1 度 の ス



完全限定盤

こなみすぺむゆる 千両箱

Disc 1 VOCAL

「スナッチャーのテーマ」他
ボーカルアレンジ5曲収録/
シンガー: SAORI、畑亜貴、ツインビー、さいとうみわこ、なぞなぞ鈴木



Disc 2 ゲームボーイ・アレンジ

CMでおなじみ「K-BOYSのテーマ」を含む
ゲームボーイ・アレンジ5曲収録/
アレンジャー: 藤田元一、大木雄奇、なぞなぞ鈴木



ゲームボーイは任天堂の登録商標です

最新コンパチLDプレーヤーが
当たる!!

こなみ「千両箱」平成三年版に入っているアンケートにお答えの中から抽選で3名様に当たります。



三洋電機のコンパチブル
レーザーディスクプレーヤー
LV-P7(GR) **JET TURN**

- ジェットターン両面連続自動再生 //
- CD、CDV、LD、VSD、全て再生OK //
- 多彩なカラオケ機能等、最新機能を搭載 //

キングからCGVシリーズ

(コンピューター・ゲーム・ビデオ)

堂々登場!! 平成3年元旦 2タイトル同時発売!

ペ シ ャ ル プ レ ゼ ン ト

みゆ〜びつく



ゲームミュージックの宝庫

キング OF MUSIC シリーズ

KONAMI

平成三年版

12月21日発売
税込 ¥6,800

Disc 3 オリジナル・ゲーム・サントラ

スーパーファミコン第一弾「グラディウスIII」+AC版人気ゲーム
オリジナル・サントラ全曲収録：グラディウスIII、T.M.N.T.より

VSD. めぐびんのTV-CM探偵団 ビデオ・シンクロナイゼーション

絵の出るCD“VSD”で人気CMをめぐびんが7作紹介します！

「ぼくらキョロくん」MA・DA・RA」他 「ぼくらキョロくん」MA・DA・RA」他

'91コナミ卓上カレンダー&カレーステッカー

人気作のイラスト、ロゴを集めたファンにとって

なくてはならない実用品グッズ！

スーパーファミコン ほか多数の機種にて

グラディウスIII

あの超難解アーケードゲーム「グラディウスIII」
が遂に完全ビデオ化！1周60分以上、10ステージ
にも及ぶこのゲームをノーマスで完全クリア。さら
に2周目のハイライトシーンもバッチリ収録。
正に一生涯のビデオと言えよう。

★コナミ矩形波倶楽部アレンジも収録！
WSの形：KIVE-1R 税込 ¥6,500 カラー/STEREO/70分



パロディウスだ！

名作グラディウスをパロディ化した超面白いゲ
ーム「パロディウスだ！」がビデオになってしま
いました。発狂するほどの弾数の中をスイスイ
り抜けるプレイヤーのテクにはただ呆れるばかり。
家宝として「パロディウスだ！」をぜひあなた
のお手元に！

★コナミ矩形波倶楽部アレンジも収録！
WSの形：KIVE-11 税込 ¥4,000 カラー/STEREO/50分



DISC 2枚組 3,880円 12月14日 金 発売 Disc station DX

Disc! ゴロニャンパズル

にゃんぴ

ディスクステーション



#20

- クワディーマジン
ピンクリクガム
- ファルコム
バロン・スレイヤー
- コンパイル
アランダー(アラクソ)

 他、内容盛り沢山。

DISC3枚組 2,980円

絶賛発売中!

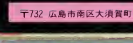
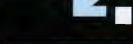
 イタズラ子猫を
動かして、
黄色い風船を
全部割るのだけ


ゲームアーケードの

サムシリーズ総集編

サム収録内容

- マウスゲーム
- ムーンランディング
- サムの冒険
- テストドライバーサム
- バトルワーカーサム
- 小戦略
- おさむちゃん蒲半符
- ミサイル人間サム
- サムB4
- サムマリン707
- サムのダルマおとし
- サム・ザ・フォーエバー



MSX 2 MSX 2+ VRAM128K

●MSXマークはアスキーの登録商標です。

バックナンバーのお知らせ

(表示価格は税別)

DS4号	1,980円
DS5号-7号	1,940円
ニューDS1月号ODT	2,900円
ニューDS2月号-11月号	1,940円
DSDX #1(ルーナーサムII)	3,880円
DSDX #2(龍神ドラゴンバ)	3,880円
DSP1号	3,980円
DSP2号	4,800円
DSP3号	3,880円
DSP4号	3,880円
真・魔王ゴルスリアス	7,800円
アレック・アレック2	6,800円
魔導物語1-2-3	8,800円
タゲの冒険(1-3)	7,800円
DS8号	2,900円

DS1刊別冊番号が43号までは、発売しました。

●DSは0-6番号、TAKEFUTUでも購入可。

 雑誌販売を希望する人は、販売者指定が印刷済みで
 商品名・定価・消費税(送料は送料100円(税込250
 円)を商品名、あかしの住所、氏名、電話番号、種別
 名を明記し、1冊に送って下さい。

ハイテクハウス

 お申し込みは、あかしの住所の商品名等、必要事
 項を記入し、お申し込み料金を郵便局の窓口にて
 支払ってください。後は商品が一週間程度お届けする
 予定です。

brother
パソコンソフト自販機
77-KJ99 武尊

1. 武尊 1000000
2. 武尊 1000000
3. 武尊 1000000
4. 武尊 1000000
5. 武尊 1000000
6. 武尊 1000000
7. 武尊 1000000
8. 武尊 1000000
9. 武尊 1000000
10. 武尊 1000000
11. 武尊 1000000
12. 武尊 1000000
13. 武尊 1000000
14. 武尊 1000000
15. 武尊 1000000
16. 武尊 1000000
17. 武尊 1000000
18. 武尊 1000000
19. 武尊 1000000
20. 武尊 1000000
21. 武尊 1000000
22. 武尊 1000000
23. 武尊 1000000
24. 武尊 1000000
25. 武尊 1000000
26. 武尊 1000000
27. 武尊 1000000
28. 武尊 1000000
29. 武尊 1000000
30. 武尊 1000000
31. 武尊 1000000
32. 武尊 1000000
33. 武尊 1000000
34. 武尊 1000000
35. 武尊 1000000
36. 武尊 1000000
37. 武尊 1000000
38. 武尊 1000000
39. 武尊 1000000
40. 武尊 1000000
41. 武尊 1000000
42. 武尊 1000000
43. 武尊 1000000
44. 武尊 1000000
45. 武尊 1000000
46. 武尊 1000000
47. 武尊 1000000
48. 武尊 1000000
49. 武尊 1000000
50. 武尊 1000000
51. 武尊 1000000
52. 武尊 1000000
53. 武尊 1000000
54. 武尊 1000000
55. 武尊 1000000
56. 武尊 1000000
57. 武尊 1000000
58. 武尊 1000000
59. 武尊 1000000
60. 武尊 1000000
61. 武尊 1000000
62. 武尊 1000000
63. 武尊 1000000
64. 武尊 1000000
65. 武尊 1000000
66. 武尊 1000000
67. 武尊 1000000
68. 武尊 1000000
69. 武尊 1000000
70. 武尊 1000000
71. 武尊 1000000
72. 武尊 1000000
73. 武尊 1000000
74. 武尊 1000000
75. 武尊 1000000
76. 武尊 1000000
77. 武尊 1000000
78. 武尊 1000000
79. 武尊 1000000
80. 武尊 1000000
81. 武尊 1000000
82. 武尊 1000000
83. 武尊 1000000
84. 武尊 1000000
85. 武尊 1000000
86. 武尊 1000000
87. 武尊 1000000
88. 武尊 1000000
89. 武尊 1000000
90. 武尊 1000000
91. 武尊 1000000
92. 武尊 1000000
93. 武尊 1000000
94. 武尊 1000000
95. 武尊 1000000
96. 武尊 1000000
97. 武尊 1000000
98. 武尊 1000000
99. 武尊 1000000
100. 武尊 1000000

導け、熱き男たちを。



発売中!

Super Baseball Simulation

野球道 II

プロ野球の監督として、数々の「新書きのないドラマ」を演じた、「野球道」が大幅に「ワープアップして」野球道 II」となりMSX2版に激に登場だ!! 前作同様、監督となってペナントレースを戦うぞ。毎日のコマンド、キャンプ、ドラフト、トレード、などには、新システムを導入。また試合画面も打席裏面とグラウンド画面切替方式。キャンプは4クールに分かれ、守備コンバート、新人選手の獲得、コーチ人事、監督解任後には(監督交代モード)などその他いろんな機能が追加され面白さ倍増だ!

●FM音源/FM.PAC対応 ●ジョイスティック対応



MSX2 / MSX2+ ▶ ¥8,000 (税別)

■企画/開発: 日ノ科ワレト 〒561 大阪府八尾市南東木5-10-1 TEL.0729-96-1956

PALMEDES

パラメデス

同じ目が出れば、サイコロはどんどん消えていく。これがゲームの基本。消したサイコロで役を作れば、最高5ラインまでいっぺんに消えるのだ。

すばやいサイの目チェンジとシュートの快感は、まさに「パラメデス」の専売特許。簡単なのに、奥が深い。単純なのに、画期的。どちらさんともよろしくございますか? なんて感じて、スリルと迫力、楽しんじゃおう!



MSX2 / MSX2+ ▶ ¥4,900 (税別)

■企画/開発: 高木ホトトビ



もう頭がパルメデス

発売中!

ファミコンゲームボーイで大人気の
パルメデスMSX2版に新登場!!
自分のサイコロの目を群作して、
上から落ちてくるサイコロ群にシューティング!!

打ちこまないで遊ぶべし!
50倍楽しめる!!

MSXプログラム
コレクション50+

ファンダム ライブラリー-B

12月14日発売

今後、タケルのみで発売になります!

MSX2 / MSX2+ ▶ ¥2,800 (税別)

■企画/開発: 徳間書店インクメディア

いろんなジャンルのゲームが何と50本/あの「ファンダムライブラリー」のフロッピーディスク版が、今度からは、TAKERUオリジナルで登場です。ただひたすら遊びまくるのもよし、プログラムを自分好みに改造するのもよし。本は書店で、ディスクはTAKERUで、両方そろえて活用しちゃう!!

ブラザー工業株式会社

日本支店 東京都千代田区
〒402 名古屋市瑞穂区富田2-2-1号
営業部 名古屋市瑞穂区富田2-2-1号
〒462-8585 電話(052)624-2423
東京営業所(03)716-0916
大阪営業所(06)252-0214

※本コンピュータソフトは著作権物です。
権利者御同意なく複製・転載・改変・レンタル等の行為
は法律で禁止されています。

No Copy
このテープ
を複製して
販売しては
なりません

エメラルド ドラゴン

旅立つ者への祈り

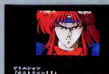
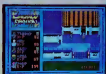
暗闇をつらぬく角笛の音、今次元を越える。



数々のパワーアップを重ね、

X68000版、MSX2版、ここに登場!!

すべてにおいて卓越したゲームデザイン。
感性をセンシティブに魅了するビジュアル&ミュージック。



○これはMSXの画面です。

X68000版 ティスク6枚組 ¥9,800 **総発売中!**
MSX2版 ティスク4枚組 ¥8,800 **12月中旬新発売!**
1ドライブ対応、FM音源対応、漢字ROM不要



只今キャンペーン期間中に付、エメラルドドラゴンX68000版、MSX2版のソフトに同封のアンケートはかきをご返送の方の中から、抽選で100名様にグローティア特製エメラルドドラゴン・ミニカレンダープレゼント中(1991年2月28日消印有効)。

★新作情報★
「ウェイトドリーム」

更に高輝したRPGデザイン/ビジュアル、テカマップ、相談コマンド、戦闘モード……すべての内容がおもしろい充実
PC-98版、PC-88版、1991年3月発売予定に向けて開発進行中ノ
おうち劇場// ティスク枚数、価格は未定です

★スタッフ募集

1. 履歴書 2. 経歴書 3. 作品等 以上3点を郵送して下さい。書類送達の上、面接日をご連絡いたします。尚、応募書類・作品等はご返却いたしません。

GLOBIA

制作・販売 株式会社グローティア

〒167 東京都杉並区欽産4-20-12 エクセレンス・T 1F TEL.03(220)5226

お知らせ: エメラルドドラゴンX68000版、MSX2版はグローティアより発売いたします。尚、PC-98版、PC-88版は引き続きバショウハウスにて発売中です。表示価格には消費税を含みません。

通信販売ご希望の方は、現金書留で料金と商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、当社までお送り下さい。

ゲームバトル'90~'91キャンペーン.....'90.11.1~'91.1.31

THE LINKS専用モテムプレゼント!

MSXプログラム600本が キミのものに!

この冬、ザ・リンクスネットワークでは、
MSXのゲームプログラム600タイトルを用意して、
キミたちのアクセスを待っている。
MSXのソフト・コレクション充実を希望するキミなら、
もう考えている時間はないぞ!
ウォーミングアップなんていらない。
キミも、ゲームバトルに参加してみないか。

THE LINKSネットワークへ入会して ゲームバトルしよう!

*****スタート'90.12.20~'91.1.10*****

メーカーソフト【100タイトル】.....480円より
ユーザーソフト【600タイトル】.....アクセス料
ネットワークゲーム.....400円
ネットワークRPG.....アクセス料

以上のプログラムがTHE LINKSの会員には必ず購入できるから、
ゲームバトルでもこのゲームを手に入れ、ゲームバトルするには、

3000円(月間基本料金5000円の6ヵ月分)の基本料金を払ってTHE LINKSの会員になる。今なら、入会金と年会費をサービスの、
毎月100名様にTHE LINKS専用モテム(NGA II)をプレゼントノ
さあ、このページの資料請求券を官製ハガキに貼付の上、THE LINKSまで送ろう。入会案内資料がキミのところに届けば、ゲームバトル準備OK!

お問い合わせ先.....0120-251-063

名探偵 ホームズTM大全集

宮崎駿が手がけた
傑作TVシリーズ
全26話を
ノーカット完全収録!!



被 撮 ア ニ メ イ タ シ ョ ン	LD7枚組	税込	¥52600
	<small>TK-LU 50023</small> カラー全630分(予定) モノラル CLV	税抜	¥51068
	VHS 7本組	税込	¥83600
	<small>TK-VD-60119</small> カラー全630分(予定) モノラル	税抜	¥86108

'91 **1/1** 発売

© 1984RAI・東京ムービー新社

本屋さんで大人気の

TOKUMAアニメビデオおぼろ

はないちもんめ

11/21 発売

初回限定 全3巻セット

¥26400(税抜) ¥27192(税込) TKVD-60115

VHS カラー80分(2巻取録)ステレオHiFi

各巻¥9800(税抜) ¥10094(税込)

©毎日新聞社・徳間書店



第1巻

のぼるごやまわご●草之丞の話



第2巻

さんまマーチ●みえなかつたつごもたち



第3巻

謎にいた赤い郵便屋●五月はじめの日照の朝



MSX・FANの既刊、新刊ご案内

MSXプログラムコレクション50本 ファンダムライブラリー⑧

定価880円(税込)

お待ちせ！ ついにファンダムライブラリー⑧が発売になった。Mファンでもっとも人気の高いプログラムのページを集めて1冊の保存本に。今回は、1990年5月号～10月号で掲載したゲーム・



プログラムのなかから50本を厳選して掲載。そのほかサウンドとビジュアルのミニアート「AVフォーラム」やVRAM関係の記事を再構成したページも見逃せない。プログラムの初心者から、マシン語を扱う人まで、プログラム・ファンのためのライブラリーノ

エルフ美少女アルバム

定価1,380円(税込)・12月11日発売予定

美少女ソフトの大家エルフから発売になった全ゲームにスポットを当てた、エルフファンのための愛蔵本。ゲームのなかに登場する200名におよぶ女の子を集めた名鑑は圧巻だ。大ヒット作の「ドラゴン・ナイト」や最新作の「ドラゴン・ナイトII」のダンジョンマップや秘蔵の原画も特別収録。また、エルフの名作の紹介もち



ろある。さらに、エルフへ潜入したレポートやインタビュー記事は、ひとあじ違ったエルフがのぞける。そして、おまけは注目の袋とじ。これでキミもエルフの美少女に大接近だ。18歳以下の方は、その年に成長するまで絶対に開いてはいけないというわくわくの企画だ。また、ポリスターから発売になったCDの裏話もこっそり教えてしまおう。とにかくエルフにとっぷりはまれる本なのだ。

ゲーム十字軍Vol.3

定価980円(税込)

月刊MSX・FANこと本誌で好評連載中のMSXゲームのウラ技を集めた「ゲーム十字軍」を1冊にまとめた本。1年に1冊作って、今年で3年目。3冊目がこの10月に発売になったばかり。過去1年に発売になったゲームを中心に不滅の名作ソフトに関してのヒントや攻略、マップなどを圧縮して収録。ゲームにすこして



もつまっている人におすすめだ。さらに、いろんなゲームに登場する美少女を集めた桃色図鑑もおいしいところ。また、シミュレーションゲームの攻略記事を集めたストラテジーのページもある。巻末にゲーム・ミュージックのリストがついて、ゲームすくし、というわけなのだ。ゲームを買ったけど、最後まで行けなくてもいいないな、くやしいな、と思っている人にとくに買ってほしいな。

X68000 COMPLETE BOOK

定価1,200円(税込)

シャープのX68000のファンのための愛蔵本。目玉の記事は新X68000企画部隊への直撃インタビュー。来年の春にはどんなマシンが登場するか、注目の話がいっぱいだ。もちろん新機



種のX68000SUPER HDや付属のSX-WINDOW についての特集記事もある。そして、市販のパッケージソフトを全部網羅しているところがすごい。ゲーム、アプリケーション、ユーティリティ、ツールと何でもがある。さらにパソコン通信で手に入るフリーウェアの紹介も見逃せない。カラーページも半分以上使って、見せる見せる。ユーザー以外の人も見ている楽しくなる本。

お求めはお近くの本屋さんへ

〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 ☎03(433)6231

徳間書店

MSX

てパソコン通信
したい人のページ

パソコン通信

はじめ の一步

第②回



NIFTY-Serveを使ってみよう

今回は、全国各地にたくさんあるパソコン通信のネットのなかでも、その大きさと情報の豊かさでは定評のあるネット、NIFTY-Serveを例にして、パソコン通信を実際に使ってみることにしたのだ。

大手ネットのNIFTY-Serveに 入会してみよう

まずは本屋さんかパソコンショップへ行こう

NIFTY-Serveへの入会は、本屋さんかパソコンショップに行って、入会手続きに必要なエヌ・アイ・エフ発行のメンバーズバックかファミリーバック、あるいはイントロバックを手に入れることから始まります。

イントロバックはNIFTY-Serveについて解説した本にもついていますし、汎用モデムを買えば、イントロバックが付いてくるものもありますのでお店の人に聞いてください。

メンバーズバックはNIFTY-Serveの操作マニュアルと、さらにいくつかの無料使用権がついている入会用のバックです。無料サービスの全額は、メンバーズバックの値段によって変わります。

バックには、NIFTY-Serveにはじめて接続する人のためのSerial NumberとAgreement Numberが入っています。ほかにも、NIFTY-Serveの会員規約と全国各地からNIFTY-Serveを利

用するためのアクセスポイントの電話番号が載せられています。

まずは、バックに書かれているNIFTY-Serveの会員規約をよく読んで内容を理解してください。会員規約はNIFTY-Serveを利用する人が守る最低限のルールです。

さて、バックを手に入れたら、いよいよ実際にNIFTY-Serveを利用してみることにします。バックの内容を理解できたなら、先月号のこのコーナーを見てパソコンとモデム、通信ソフトの設定を確認してください。

準備が整ったら、パソコンからアクセスポイントに電話をかけます。MSX専用モデムカートリッジのFS-CM11を使っている人は、ここでモニタの音量をすこし上げておきましょう。回線が接続されると、ピーという発振音がします。

音が止まったあと、いちど真っ暗な画面になりますが、これはMSXがつぎの入力を持っているのです。

メンバーズバック



●入会に必要な物がワンバックで5000円

イントロバック付きの本

NIFTY-Serve

徹底活用マニュアル '91

12295-5311

12295-5311

12295-5311

12295-5311

12295-5311

12295-5311

12295-5311

12295-5311

12295-5311

12295-5311

12295-5311

12295-5311

12295-5311

12295-5311

12295-5311

12295-5311

12295-5311

12295-5311

12295-5311

12295-5311

12295-5311

12295-5311

12295-5311

12295-5311

12295-5311

12295-5311

12295-5311

12295-5311

12295-5311

12295-5311

12295-5311

12295-5311

12295-5311

12295-5311

12295-5311

12295-5311

12295-5311

12295-5311

12295-5311



イントロパックの番号で即入会

さて、NIFTY-Serveを利用するときによく使われているのが、FENICIS-ROAD 1という回線です。便利なので、今回はこれを基本に説明していきます。うまく接続できたら、

00+と入力します。すると画面に、COM が CONNECT と表示されます。そのほかの文字が表示された場合はもう1回電話をかけなおしてください。接続できたらそのうち、

Enter Connection-ID
-->という表示が出ます。

SGN
と入力してリターンキーを押してください。すると、

Enter Serial #-->
と表示するのでSerial Numberを入力し、リターンキーを押します。するとさらに、Enter Agreement # ---> と表示されるので、Agreement numberを入力し、リターンキーを押してください。

そして、いよいよNIFTY-Serveの会員になる手続きをします。ネットに接続したまま

すぐに会員登録をすることをオンラインサインアップといえます。

NIFTY-Serveでは、オンラインサインアップをするためには、クレジットカードを持っていることが必要です。カードを持っているということは、使用料を払える人ということで、すぐに会員登録ができるのです。

そして実際に自分の名前や住所、カードの番号などの自分のデータを入力します。

すると、暫定期間中のIDとパスワードがモニタに表示されます。これで、オンラインサインアップの作業は終わりです。1週間後くらいに正式なIDとパスワードが郵送されてきます。



イントロパック
このパックには、NIFTY-Serveの会員登録に必要なIDとパスワードの仮当り用紙と、NIFTY-Serveのロゴ入り封筒が同梱されています。

銀行引き落としでも入会できます

クレジットカードを持っていない人は回線使用料を銀行から引き落とすことでNIFTY-Serveの会員になることができます。

イントロパックについている申し込み用紙に必要な事項をすべて記入してNIFTY-Serveを運営している株式会社エヌ・アイ・エフに送り返します。

すると、エヌ・アイ・エフで銀行引き落としの手続きが行われて、いただいた、1週間後くらいに正式なIDとパスワードが送られてくるというしくみになっ

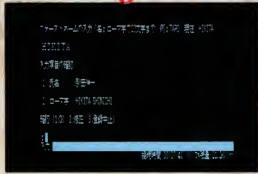
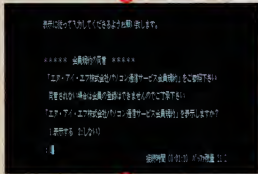
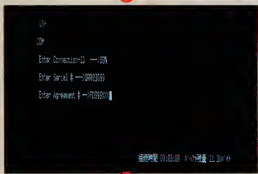
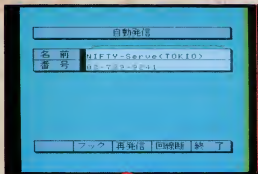
ています。

ところで、送られてくるパスワードは、自分とはなんの関係もなく決められるものです。

パスワードは自由に変更することができずから、自分の覚えやすいものに書きかえておくことをおすすめします。

また、ネットに不正に入りこみあなたのIDで勝手にネットを使われるといった事故を防ぐためにも、パスワードの変更は、定期的に行ったほうがいいと思います。変更したパスワードがわからなくなると困るのでメモをとっておきましょう。

実録 / オンライン・サインアップ



① パソコンでインターネットに接続して、NIFTY-Serveのホームページを開く
② ログインIDとパスワードを入力する
③ ログインIDとパスワードを入力する
④ エヌ・アイ・エフの会員登録料をクレジットカードで支払う
⑤ エヌ・アイ・エフの会員登録料をクレジットカードで支払う
⑥ エヌ・アイ・エフの会員登録料をクレジットカードで支払う
⑦ エヌ・アイ・エフの会員登録料をクレジットカードで支払う
⑧ エヌ・アイ・エフの会員登録料をクレジットカードで支払う
⑨ エヌ・アイ・エフの会員登録料をクレジットカードで支払う
⑩ エヌ・アイ・エフの会員登録料をクレジットカードで支払う

本などについているイントロパックで銀行引き落としをしたい人は、申し込み用紙を送っていただきます。くわしくは、エヌ・アイ・エフ株式会社メンバーサービス部 ☎03-2217-3633まで連絡してください

さあ! ネットに

入ってみるぞ!

IDとパスワードでログインするのだ

さて、オンラインサインアップをした人は仮IDとパスワードをメモしたあと、

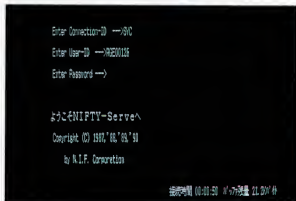
Sを押してください。銀行引き落としでIDをもらった人は前のページの要領でNIFTY-Serveに接続してください。



電話がつかない場合は、00+を入力してリターンする。ネットに入るおまじない!



すると、前と同様に
Enter Connection-ID
--->
と表示されますから、
SVC
と入力してリターンキーを押し



てください。そして
Enter User-ID--->
と表示されたら、IDを入力してリターンキーを入力し、
Enter Password--->
ここでパスワードを入れると、
よろこNIFTY-Serve
へ
と表示されます。会員としてや
つと認められたわけですね。

いろいろなサービスを

使ってみよう

トップメニューから番号で選択するだけ

最初に表示されるのは「今週のお知らせ」です。ここで、リターンキーだけを入力してください。これで、トップメニューに来たことになるわけです。NIFTY-Serveのすべての機能はここから始まるのです。なにか利用したいと思うときは、利用したいサービスの前に数字や英字がついているので、これを入力してリターンキーを押すことで選択できるのです。

そして、サービスの中にもメニューがありますから、同じよ

うに項目を選んで数字や英字を入力してリターンキーを押せばいいのです。

NIFTY-Serveのサービスにはいろんなものがあります。

たとえば、サービス案内には、ネットのサービスを紹介するメニューツアアや、ネット中に使うコマンドや、文章を書きこむためのエディタの使用方法を教えるコーナーがあります。

7. ビジネス/教育/就職には、政治や経済の動きを知るた

トップメニュー

- | | |
|-------------------|----------------------|
| 1. NIFTY-Serve ツア | 2. 電子メール |
| 3. 検索 | 4. ソシヨリター |
| 5. フォーム | 6. ニュース/スポーツ/天気予報 |
| 7. ビジネス/教育/情報 | 8. ショッピング/アトコーナー |
| 9. イベント | 10. 趣味/ライフスタイル/ゲーム |
| 11. コンピュータ/アプロ | 12. 海外データベース(USA/EU) |
| 13. ディレクトリコーナー | 14. 終了 |

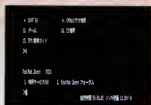
めの、ちょっと堅めの情報が入っていますし、対照的にID、趣味/ライフスタイル/ゲームのコ

ーナーにはロードショウやコンサートの情報のような、身近な情報のサービスがあります。

●最新ヒットチャートが知りたい!



このリストメニューから、最新ヒットチャートを選択する



このコーナーでは、このコーナーでの検索



このコーナーでは、このコーナーでの検索



このコーナーでは、このコーナーでの検索

「習うより慣れろ」の心がまえでいこう

何もう実際にネットを使うことがネットを上手に利用する早道です。

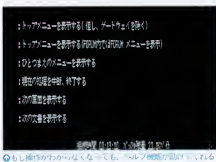
なにか失敗してもまた繰り返し挑戦してください。

わからないことがあればネットのほかの利用者に電子メールを出して聞いてみたりするのもいいでしょうね。

どのサービスを利用していても、
T
を押してリターンキーを押せば必ずサービスの最初のメニューに戻ります。さらにTを押せばトップメニューに戻ることを覚えておくと便利です。

そして忘れてはけないのがNIFTY-Serveの終了のしかたです。

ネットに接続したままパソコンやモデムの電源を切るとホストコンピュータが混乱するので、



もし画面がかわらなくなっても、このメニューが選べられる

どのサービスにいても、
)
という表示が出てこちらからの入力のを待っている状態で、OFF
を入力してリターンキーを押してください。

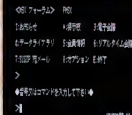
終了のメッセージが表示されたあと、回線を切ってください。FS-CMの場合はF4キーを押せば回線が切れるようになっています。また、MSX本体の電源を切っても同じように回線が切れます。



MSXユーザーなら
MSXフォーラム

NIFTY-ServeにはMSXユーザーのためのフォーラムがあります。それがMSXフォーラムFMSXです。MSXに興味がある人、MSXのユーザーなどをつくられているフォーラムです。会議室の内容はおもにゲームの感想や、MSXのハードの話おもに今はターボが話題の中心みた

いてです。もうあがっているみたいですね。そして忘れてはけないのが、データライブラに登録されているPDSの数々です。PDSは通信にかるお金だけで使用できるプログラムで、誰にも使えぬのがうれしいのです。



MSXの最新情報も、MSXフォーラムの掲示板の欄にも、ぜひ活用していただきたい

まずはここで
練習しよう

ビギナーズコーナー

ビギナーズコーナーは、文字通り初心者ためのコーナーです。ここでは、NIFTY-Serveをはじめ利用する人や、利用しはじめでもない人のために必要な情報が用意されています。

と(おすめはNIFTY-Serve虎の巻のコーナー。ここには、初心者かぶつかりやすい疑問、操作上の注意点、フォーラムの利用のしかたなどをコンパクトにまとめた文章が、たくさん掲載されています。

また、練習フォーラムという、コーナーでは、実際にネットの情報サービスを利用する手順を実際にやってみる会議室があり、まったくの初心者でも、しばらくここを利用するうちに、NIFTY-Serveを利用することに、不自由しくなっています。



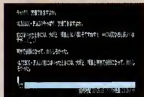
練習しよう

チャットを楽しむ
CBシミュレーター

CBシミュレーターは、チャット(電子会議ともいいます)と呼ばれる機能を持っています。キーボードから文字を打ちこむと、それが

ホストコンピュータに送られ、同時にはほかのCBシミュレータ利用者のパソコンにも送られて、それを見たほかの利用者の反応がすぐに戻ってきます。

つまり、電話の会話のようなことが多人数でできるのです。知らない人とても気軽に話ができるので、友達が増えるかもしれません。みんなでワイワイ話をするのはなかなかおもしろいので、つい長く利用しがちです。電話料金をちゃんと気にしながら楽しみましょう。



CBシミュレーター

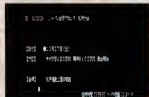
そのほかこんな情報もあります

ネットには膨大な量の情報が保存されています。生活に役立つもの、趣味のもの、あらゆる分野にまたがっている。ここに掲載した

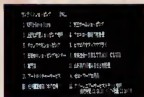
ものはそのほんの一部です。あなたも、ネットに参加したなら、もったくさんの情報のなかから、好きな情報を得られるでしょう。



サービスメニュー



サービスメニュー



サービスメニュー



サービスメニュー

ゲーム十字軍



◆◆◆
新コーナー
タイトル未定
◆◆◆

今月のトピラ



CGコーナーも無事、独立いたしました、102ページから新たに出発しております。一方、十字軍は新コーナーのネタはないかとうぼうを探している最中でありまして、とりあえず今月はピンクソックスの桃色空襲と空想科学読本の2本立てで、ビジュアルでせてみようかと、思っています。ところで、CGのトピラは大家屋ケンちゃんのイラストを元にますます冴えわたっておりまして、CGコンテスト共々よろしく願っています。ちょっとはやいけど、新年のごあいさつまで。

船レトロ(完結)の通り取っ掛かっています。ザンノリベラというキャラクターをレトロに入れたいと思っていましたが、レトロがなかったらどうなるか、というところまで進んでしまっています。レトロがなかったらどうなるか、というところまで進んでしまっています。レトロがなかったらどうなるか、というところまで進んでしまっています。

ゲームのそき穴

大航海時代

これでラクラク、航海レベルを上げられるぞ

航海レベルは、航海している距離ではなく、航海している日数によって上がる。まず船が流されないうえ、かんたんくぼみを探そう。そのくぼみの方向に針路をとり、航海し続ける。水・食糧がなくなったら近くの港に寄港しよう。これで航海レベルは見ているだけで、すぐに上がるぞ。

(埼玉県 / 馬尻淳史・21歳)



●おにに寄港するとき、レベルは上がる

なんと同盟港なら商品の値段を値切れるのだ

港に投資してポルトガルの同盟港にしよう。するとその港の交易所で取り扱っている、すべての商品を4割引くらいで買えるのだ。まず買いたい商品を選ぶ。そして(N)を入力。いくらなら買ってくれるんだいと聞きかえしてくるので、価格の約4割引くらいの値段を入力すれば100の商品なら60くらいになる。(山口県 / 石川寛・13歳)



●あまり安い値段だと割れられてしまうぞ

工業価値と船舶、経済価値と船首像関関係

港には、①工業価値が高ければ高いほど、購入できる船舶の種類が増える。②経済価値が高ければ高いほど、より高価な船首像を購入できるようになる。という法則がある。そこで、一

覧表を作ってみました。船首像には目に見える優劣差がありませんが、船舶の優劣は明らかに数字に表れている。とくに重ガレオン船には目をひくものがある。(奈良県 / 渡辺徹也・16歳)
☆船首像の効果は暴風雨や船舶消失の確率を下げてくれるのだ。

経済価値	0~	200~	400~	600~	800~	1000
船首像	水鳥	豚	一角獣	獅子	龍	海神

ランダーの冒険Ⅱ

タイトルがいろんな方向からわいてくるのだ

最初のセレクト画面で、メッセージスピードを選ぶときに(ESC)を押すと、タイトルがいろんな方向から降ってきます。よく見ていないと見逃してしまいそうですが、じっくり見ていると、縦横や横横で現れたり、ダイヤで現れたり、となかなか

楽しいです。(静岡県 / 花城剛一・10歳)
☆本人が楽しいならいいや。



●しゅーんとわいてくる



●ここで(ESC)を押す



●よいお宝

◆◆◆
新コーナー
タイトル未定
◆◆◆

いろいろなゲームで、いろいろなタイトルを扱ってみたい。また、このコーナーは、ゲームの歴史や、ゲームの文化、ゲームの未来などについて、いろいろと書いてみたい。

このコーナーは、ゲームの歴史や、ゲームの文化、ゲームの未来などについて、いろいろと書いてみたい。

このコーナーは、ゲームの歴史や、ゲームの文化、ゲームの未来などについて、いろいろと書いてみたい。

このコーナーは、ゲームの歴史や、ゲームの文化、ゲームの未来などについて、いろいろと書いてみたい。

このコーナーは、ゲームの歴史や、ゲームの文化、ゲームの未来などについて、いろいろと書いてみたい。

このコーナーは、ゲームの歴史や、ゲームの文化、ゲームの未来などについて、いろいろと書いてみたい。

このコーナーは、ゲームの歴史や、ゲームの文化、ゲームの未来などについて、いろいろと書いてみたい。

このコーナーは、ゲームの歴史や、ゲームの文化、ゲームの未来などについて、いろいろと書いてみたい。

このコーナーは、ゲームの歴史や、ゲームの文化、ゲームの未来などについて、いろいろと書いてみたい。

このコーナーは、ゲームの歴史や、ゲームの文化、ゲームの未来などについて、いろいろと書いてみたい。

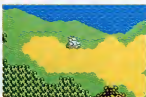
このコーナーは、ゲームの歴史や、ゲームの文化、ゲームの未来などについて、いろいろと書いてみたい。

このコーナーは、ゲームの歴史や、ゲームの文化、ゲームの未来などについて、いろいろと書いてみたい。

ドラゴンスレイヤー英雄伝説

ディスクを入れ換える技の第2弾はすり抜け

まだ、誰も知らないようだから今明かす。まず、シナリオ3ディスクを使うところ(第5章以降)へ行く。船に乗れる町(ネリア、ロンド、ラルファ、ヨルド、スエルなど)で船に乗るまえにディスクをシナリオ1ディスクに入れ換え、船に乗る。すると、船は出航するが町を出た後



●船がこんなところもすり抜けちゃうのだ、びっくり

に動かなくなる。しかし、カーソルを押すと動いてしまう。しかも障害物をすり抜ける、音楽も最後まで聞ける。

●シナリオ3ディスクに戻してワプを使えば戻し直せる

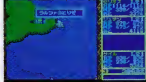


ここから抜けるにはディスクをシナリオ3ディスクに戻しておいてワプを使うしかない。(神奈川典/こうせいじゅ・ア蔵)
☆ディスクを入れ換える技はほかにもあるかもね。

ソニアを驚かせてしまう人騒がせな技の発見

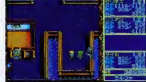
第3章の最初で、ふつうならクーセイから船に乗ってラルファに行くよな。けど、そこで、そーしなーで「ワプのつばさ」を使ってラルファに行くとか、ソニアがびっくりした様子で迎えてくれるんで、大いって技だ

●ワプはこうして船を使う



よ。
(坂早泉/矢橋秋広・ア蔵)
☆なんかぶついたら手紙だ

●ワプのつばさを使ってソニアを驚かす

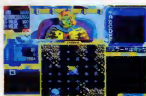


ったけど、やってみたら結構おもしろかったんで、採用してしまった。

シュヴァルツシルトII

シュヴァルツシルトII隠れグラフィックだ!

シュヴァルツシルトIIで、バースード入力コード(ターン0)のとき、処理コマンドのいちばん下の空白を選ぶ)にするとときかゲームを終了するときに、MSXに入れてあるゲームディスクを日からAに入れかえておくと、なんだかどってめちゃくちゃい猫女さんが画面に出てきます。



●これがその猫女さんの絵である、とてもじゃないが猫女ちゃんとはいいかわる

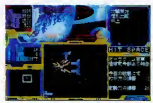
とても……です。
(滋賀泉/藤森恒至・14歳)

☆工画堂に入社したのの開発チームはホクホク好きで有名なからねえ

たった1機で敵の要塞を攻略するという大技

クラーリクの要塞を攻撃するときは、敵があまりに強くて、最強型のF日タイプの最大にしても全滅してしまうけれど、自国の艦隊(爆撃型)を1機だけにすると自軍は全滅せず、敵にダメージを与えられます。全部倒しておかないとダメです。

(大森将一/浦田征晴・14歳)
☆敵を全滅させるのがホネです。



●この戦いのクラーリクが要塞を自軍に倒すとも、ふつうの攻撃艇は攻略に活用できる

確認求ム『三国志II』

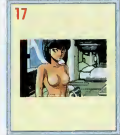
いつものように編集部にワル技のバキが送られてきた。
1. シナリオ1〜6のどれでもいいから、プレイヤーを2人以上選んで、横負強く1937年頃までプレイし続ける(毎年12月に攻めこみ、長期戦にして、長生きする)。
2. 日本に渡れるようになる。
3. 日本に渡ってからの情報はわからない。

(茨城県 市毛太郎・15歳)
●以上がそのバキの内容。なんと三国志IIで日本に行けるらしいのだ。シナリオはどれでもいい。とにかく1937年頃までプレイする。ふつうにプレイしては、1937年までんで絶対生きていてられない。そこで1980年8月号に掲載した「これさえ知っていれば人の運命をまえるれる」という技を使

って長生きする。*
シナリオから始めたとしても1937年までは1711年のもとの速くなる話だ。そこでキミ達にプレイしてもらって、これができるかどうか試してほしい。もし成功したら、そのセーブディスクを編集部まで送ってくれ。締切はくにもうけない。応募が多数のときは抽選で1名に好きなゲームを3

本プレゼントしようじゃないか。
*長生きする方法 寿命がきた武将は1月に死んでしまう。しかし他国に攻めこみ、長期戦に持ちこんで戦争中に1月をむかえる。これだけで、1年間寿命が伸びる。長期戦を行うには、あたりまえだが攻めこむ国がなければならぬ。必然的に武将は最低でも、2人以上必要になってくる。

つぎはピンクソックスの
桃色図鑑



応募方法だよ～！

女の子たちの写真は「恥ずかしい写真」A～Qと「すごく恥ずかしい写真」1～17にばらまかれています。同じ女の子の写真をもととして、17人全部の組合せをハガキに書いて(Aと1、Bと2……というように)、十字軍「ピンクソックス神経衰弱」の係まで送って

ください。しめ切りは91年1月7日必着ということで、半賞状かわりに送ってください。正解者の中から抽選で5名の方にピンクソックス特製テレホンカードを差し上げちゃいます。神の形に注目しているとワリとかんたんかもね。

秘密のシュヴァルツシルト II クイズ発表!!

工面堂スタジオさんの全面協力で行われた異常に強力な、敵のクラリンの戦艦を、自軍で使えるようになるパスワードをあてるクイズの回答と、当選者発表です。答えは

ALIEN
なかにはALIANとかARIANとか書いたチョイまぬけの人もいたようですが、まちがえた人は、そうじゃなかった

い。
では当選者5人の発表です。(愛知県)木村太一(千葉県)佐々木秀勝(北海道)中野淳教仁・竹澤穂(茨城県)河村健児、以上のみさんおめでとう。



真品の「ラ・ヴァルー」をさっそくお送りします。それから横浜の成瀬薫をはじめ、「この技を使うとせつかつくのおもしろいゲームもつまらな

くなってしまおう」と書いた諸君。そのとおりです。これでゲームをクリアしても意味ないもん。



①「ドラゴンクエスト」の天才を募集する。②「ムシ」のあつたつた。③「語り」はあつた。④「研究」はあつた。⑤「研究」はあつた。⑥「研究」はあつた。⑦「研究」はあつた。⑧「研究」はあつた。⑨「研究」はあつた。⑩「研究」はあつた。⑪「研究」はあつた。⑫「研究」はあつた。⑬「研究」はあつた。⑭「研究」はあつた。⑮「研究」はあつた。⑯「研究」はあつた。⑰「研究」はあつた。⑱「研究」はあつた。⑲「研究」はあつた。⑳「研究」はあつた。㉑「研究」はあつた。㉒「研究」はあつた。㉓「研究」はあつた。㉔「研究」はあつた。㉕「研究」はあつた。㉖「研究」はあつた。㉗「研究」はあつた。㉘「研究」はあつた。㉙「研究」はあつた。㉚「研究」はあつた。㉛「研究」はあつた。㉜「研究」はあつた。㉝「研究」はあつた。㉞「研究」はあつた。㉟「研究」はあつた。㊱「研究」はあつた。㊲「研究」はあつた。㊳「研究」はあつた。㊴「研究」はあつた。㊵「研究」はあつた。㊶「研究」はあつた。㊷「研究」はあつた。㊸「研究」はあつた。㊹「研究」はあつた。㊺「研究」はあつた。

第2回遊ベナ2大会どうしよう委員会御中

第2回遊ベナ2大会どうしよう委員会の皆様こんにちは。わたしはMファン8月号のページの最新コーナータイトル未定に遊ベナ2の号を書いた三上です。今回は8月号に書いた「数字代表制」についてくわしく書きたいと思えます。

まず、前回を振り返ってみると、やたらにチームが多かった

埼玉、東京、神奈川、愛知、大阪、兵庫は2チームが決勝大会へ出場しましたが、2チームにしても決勝大会へ進むのは難しかったようです。しかし、山梨、沖縄は7チームしか参加がありません。これでは不公平すぎると思います。

「数字代表制」では2つの数字を書きます。①1~8のなかか

ら1つ選び、同じ数字を選んだ同士で予選。②1~40のなかから復活するチームを4チーム以上、委員会で選び、選ばれたチーム同士で敗者復活戦を行う。

こうすれば、自分の運しだいで競争率の高い、低いが選べるので、不公平感は減ると思います。ぜひ、ご検討を / (宮城県/三上琢也・16歳)

イラストのコーナー

ひさびさにイラストのコーナーを復活させました。今度、CGががんばっていたので、イ

ラストのスペースがなくなってしまうってなんです。そんなわけでたくさんたまっていた

雁一掃処分ということで、もってけどろぼろ。イラストも引き続き投稿よろしく。



ほぼ梅麿の

勝ち抜き



コンテスト

CGコンテストが2ページになりました。梅麿さんをはじめとするビッツアーCGチームはみなさんのCGを正しく評価するため、紙芝居部門は構図、色彩、演出、魅力、技術の5項目を5段階で、イラスト部門は構図、色彩、魅力、背景、表現力の5項目を5段階で評価します。自分はどこがいいのか、どこが欠けているのか、参考にしてください。また、下に代表的なCGツールを4つ紹介しておきます。本体に付属するものは機能が限られていますがタダです。専用ソフトは機能が充実していますが、高いです。

グラフィックス

ビッツアーおすすめのCGツール(あたりまえか)。SCREENは5、7、8、12の各モードから選べる。なかでもSCREEN7は細かいドットで描くことができるので、人物画などで使ってほしい。



●SCREEN 9800円

DD倶楽部

アイコンが少々わかりにくい。使っていくと感じる人もいられるだろうが、アニメ機能をはじめ豊富な機能がそろっている。なかでも、カーソルのスピードが速いのでマウスを使って描く人にとっては便利だろう。



●DD倶楽部 9800円

パナソニック システムディスク

パナソニックのA1WXやWSXに付属しているシステムディスク2にある。コピーや反転といった特別な機能はないが、操作性がいいので、思ったより使いやすい。ペン先は大と小の2種類しかないのが残念だ。



●パナソニック 本体に付属

ソニークリエイティブツール

ソニーのXDJやXVに付属のディスクにCGツールがある。システムディスクと比較すると、ブラシやルーペなども便利な機能がある。また、編集機能も反転、コピーなどの機能があるのでいろいろ楽しい工夫ができそう。



●ソニー 本体に付属



紙芝居部門 ちゃんぴおん

CGで紙芝居(アニメーション)をやるのは難しいと思っている人もいられる。市販のツールのなかにはアニメ機能を持っているものもある。おじゃるよ(クリエイティブツールやDD倶楽部)、それらのツールにとってはアニメーションはかんたんでおじゃるが、そんな機能を持っていない市販ツールでも紙芝居できてしまうプログラムリスト2が39ページのBAS10ビジュアルに載っている。詳しくはそっちを見て、読んで

もらえばいいおじゃるが、市販ツールで描いたデータを使うときは1回40のいちばん後ろにあるSETPAGE 0、0のまえにCOLOR=RES TORE:=という1文を加えることが大切なおじゃる。

というわけで紙芝居部門でおじゃるが、ついにチャンピオン交代でおじゃった。

	構成	色彩	演出	魅力	技術
せみまる	3	2	3	2	2
らしゅう隊長	2	2	3	3	2
のぐりろ	2	3	3	2	2
ファンキーK	3	3	4	3	2
梅 摩	3	3	4	4	3



●(兵庫県 竹田郡二)ちかんの心のひだをぬぬに表現した、芸術作品として見るの、単なるスケッチ作品として見るか……人によっていろいろな見方ができると思ふけどさ。次回作に期待だ。DD倶楽部使用

千円

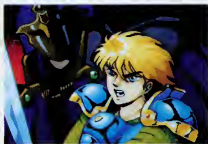
おしかった人たち

●(イラスト部門)横国(構成・色彩・魅力・背景・表現力)兵庫県/内田謙(2・2・1・2)神奈川県/小原政幸(1・1・1・2・1)大分県/宇野彰宏(2・2・2・2・1)愛媛県/山本大輔(2・2・2・1・1)神奈川県/山谷良輔(2・2・2・1・2)福島県/小島純一(1・2・2・1・2)新潟県/水澤博実(2・2・1・1・2)東京都/吉田明(2・2・1・1・2)千葉県/佐藤由佳(2・2・1・3・1)●(紙芝居部門)横国(構成・色彩・演出・魅力・技術)茨城県/ミキちゃん(3・2・3・2・2)



イラスト部門

今月の投稿数はちょっと少ないけど、ピツツの人達は1つ1ついいねに書いてくれました。今回載らなかった人のOGもどこかに載せたいというんですけど、スペースのつこうで埋外ね。



道賀真/山本浩彦 七ヶ丘の魔園にチャラッとしたひよこ

	梅	の	ら	せ
	ファン	ぐ	し	み
	キー	り	り	ま
	ー	や	や	ら
		う	う	る
		課	課	
		長	長	
構 図	2	2	3	2
色 彩	2	2	3	2
魅 力	2	1	3	3
背 景	2	2	4	3
表 現 力	3	3	3	3



神楽山/中村和雄 変身したあつちのあつち、あつちのあつち

	梅	の	ら	せ
	ファン	ぐ	し	み
	キー	り	り	ま
	ー	や	や	ら
		う	う	る
		課	課	
		長	長	
構 図	3	3	3	2
色 彩	3	3	3	3
魅 力	3	4	3	4
背 景	3	3	2	2
表 現 力	3	4	4	2



中家祥/佐藤幸一 手前のキーンを大きく描くことこそ

	梅	の	ら	せ
	ファン	ぐ	し	み
	キー	り	り	ま
	ー	や	や	ら
		う	う	る
		課	課	
		長	長	
構 図	4	4	3	1
色 彩	4	5	3	3
魅 力	2	3	2	3
背 景	4	4	4	2
表 現 力	2	3	2	2

らしゅう課長 グラフィックのきつねシリーズもいいけど、ちょっとマンネリ気味だね。ファンキーK 内田クンのRP G風のは構図がね……。梅馨 まるはアニメタッチの内田クンのが良いではないかと。

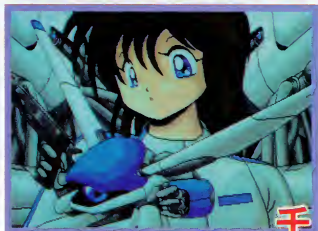


道賀真/山本浩彦 ロボットはいいけども原色はますいなく

のぐりろ 山本クンのも見のがせないじよ。せみまる 佐藤クン、もっと構図にめりはりをつけるのいいと思う。手前のキャラを大きく描くとかね。梅馨 ちゃんぴおんは内田クン。

	梅	の	ら	せ
	ファン	ぐ	し	み
	キー	り	り	ま
	ー	や	や	ら
		う	う	る
		課	課	
		長	長	
構 図	3	4	3	2
色 彩	3	3	2	3
魅 力	3	3	2	3
背 景	2	2	2	3
表 現 力	3	2	3	3

ちゃんぴおん



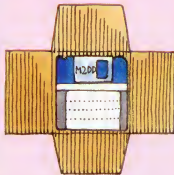
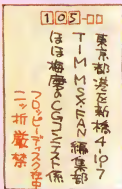
千円

◎応募者 内田クンのタウが結構いいようです。ただし、賞品に集を使うと満足感がなくなるので、使わないほうがいいです。3枚送ってきてくれましたが、全部の画が同じというのもしみしています。

応募の注意

投稿される方は以下の事項を書きえた手紙を同封してください。

- ①住所、郵便番号、氏名、年令(学年)、電話番号
- ②タイトル、ロードの仕方など
- ③封筒の表には「フロッピーディスク在中」、「二ツ折り厳禁」、「使用したツール名」の文字を赤ペンで明記する。
- ④郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。



賞金

CGが掲載されると全員にデレカをプレゼント。さらに、ちゃんぴおんにすると賞金がもらえます。賞金は1か月勝ちたびに金額が上がっていきます。1か月目＝1000円、2か月目＝2000円、3か月目＝3000円、4か月目＝5000円、5か月目＝10000円となっています。この賞金は毎月勝ちたびにもらえるので、5か月勝ち続けると、なんと21000円ももらえますよ。



ゲーム制作講座

講師 飯島健男
第9回

コンピュータゲームといってもいろいろある。アーケード版、ファミコン版、MSX版……。これらのものがすべて同じ

内容の企画書でいかかという、そうではない。今回はそのへんのマシンの特性に合わせた企画の練り方を考えてみよう。

ゲーム機に合わせ て企画を練る!

コンピュータの種類は星の数

実際にコンピュータといっても、じつはさまざまである。ゲームセンターにあるアーケード・マシンをはじめ、ファミコンやゲームボーイなどの家庭用ゲーム機、MSXやPC-9801などのパーソナル・コンピュータなどなど。どれもこれも、まぎれもなくコンピュータであり、そこで走っているゲームはコンピュータ・ゲームなのである。

さらにそれぞれのマシンが8ビットだ、16ビットだ、カラーだ、モノクロだ、スプライトが何枚だ、FM音源だ、と非常に細かく分かれている。こうなってしまうと、いちおう企画はたててみた、とかんたんに一言ではいえなくなってしまう。どのマシンを対象に企画をたてたのか、そのマシンの特性や体質をうまく生かすことが考えられているのか。そうでなければ、よいゲーム・デザイナーというわけにはいかないだろうね。

では、1つずつ例をあげて、アーケード・マシン、家庭用ゲーム機、パーソナル・コンピュータと大きく分けて、それぞれのメリットやデメリット、そしてどのようなゲーム・デザインが適切なのかを説明していこう。

アーケードは100円が命の水

まずは、アーケード・マシン。これは、もう最近では何でもありの世界になっている。体感ゲーム(ハンゴオンをはじめ最近ではR-980なんかそうだね)の出現により、ほとんどゲームセンターはお手軽な遊園地と化しているのが現状。もちろん、

何百万というお金を払って、これらの筐体(マシン本体のこと、基板を区別する言葉)を買えば、自分の家で楽しむことも可能だが、ふつうの人にはちょっとムリ。よするにアーケードの魅力は家庭では遊べないコンピュータゲーム、ということになるわけだ。

でも、アーケードのものを作ることはいちばん大事なことで、基板を区別する言葉)を買えば、自分の家で楽しむことも可能だが、ふつうの人にはちょっとムリ。よするにアーケードの魅力は家庭では遊べないコンピュータゲーム、ということになるわけだ。でも、アーケードのものを作ることはいちばん大事なことで、基板を区別する言葉)を買えば、自分の家で楽しむことも可能だが、ふつうの人にはちょっとムリ。よするにアーケードの魅力は家庭では遊べないコンピュータゲーム、ということになるわけだ。

まって、お客がむずかしいと激怒するようなゲームでも、どんなお金を回収してくれるものか、のほうがかはるかにいいのである。

だからこのへんのバランスがひじょうにむずかしい。どんなにいいゲームを作っても、お客とゲームセンターの両方に喜ばれないといゲームとはいえないのだ。たとえば、えらくむずかしい、ふつうの人では遊べないような超マニアの人向けのゲームを作ったとする。最初はお客はつくが、いつまでやっても先が見えないようではさすがに離れていってしまう。これでは最終的にみて、お金を稼いでいるとはいえないだろう。なんせ筐体は置いてあっても、だれもむりつかないだの物体にすぎないからだ。そのため、お客にもう1度やりた、もっと先が見たい、と思わせるように作っていくのが大事な点だね。

とくにいまのゲームはこのへんのバランス調整をボス・キャラ

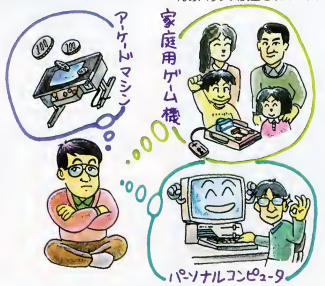
ラで取るものが多い。実際、ほくも見たこともない動きをした、インパクトの強いボス・キャラを見るについつい先が見たくなって遊んでしまう。最近、ひじょうにそれを感ずいたのは「バロディウスだ/かな。ただただボス・キャラが見たいがために遊んでいく気がする。

でも、もうしわけない話だが、ほく自身はアーケード用のゲームを手がけたことがないので、あまり詳しいことはわからない。ただ、仲間うちの話聞いていくと、とにかく金を稼げるゲームを作るのが最低条件だとみんないっている。たぶん、コンピュータゲームのなかで、アーケード用のものがいじょうむずかしい世界なんじゃないかな。

家で遊ぶから家庭用ゲーム機

つぎに、家庭用ゲーム機。もちろんオリジナルも多いが、アーケードからの移植も多い。基本的にアーケードからの移植は、ゲームセンターでしか遊べないものが自分の家でも遊べるというメリットがあるが、家庭用ゲーム機の特徴を最初から考慮して作っているわけではないので、あえてコメントはしない。もちろん難易度を決定したり、家庭用に多少アレンジをほどこしてあるものもあるが、ただそれだけのものではないのだから。

ここは、家庭用ゲーム機の特徴を活かして作られたものを対象に考えてみる。アーケードとの大きな違いは、お金を気にしないで遊べること。このメリットは大きい。しかも、値段も安く手頃。ゆえに、小さい子供から大人まで幅広く楽しめる。



記憶のラビリンス

『大戦略』の重み



シミュレーション黄金時代がやってきたかも

最近、シミュレーションゲームの評判がいい。「三国志II」「ランバレル」「提督の決断」「大航海時代」など光栄ものが並んでいるし、何よりも1990年のチャートを賑わしたのが「シムシティ」や「ポリュラス」といった舶来シミュレーションで元気がいい。本来コンピュータにいちばん向いているのはシミュレーションゲームだ、という話を聞いたことがあるけど、現状を見るとそんな気がしてくる。

ま、RPGもアクションもシューティングも広い意味ではシミュレーションといってしまうにええわけだもんね。RPGはわかるけどどうしてシューティングまでシミュレーションなんだ? という声も当然起こってくるかもしれないけど、そ

うなの。だってさ、「グラティウス」なんかだってさ、あの超強力な宇宙船があつて、異様な攻撃しかけてくる敵戦闘機や障害物の中でどれだけ前に進めるかをシミュレートしたものだ、といええないわけじゃないもんね。いってること、変ですか? ま、ちょっとケンキョウフカイのきらいはなきにしてもあらずだけど。

ま、そんなわけでシミュレーションが全開なわけだ。海の方こうというか、マックントッシュでは「シムシティ」を作ったマクシスが「Sim Earth」を作った。これはカタカナで書くけど「シムアース」。つまりは「シムシティ」の地球版。しかも、現在のできあがっている地球をシミュレートするんじゃなくて、太古というか地球の空気の組成

までいじって、動植物の進化までシミュレートできちゃう画期的なゲームみたい。このために実は、マックントッシュを買おうと思っているのはばおばおだけではないはずだ。もうこうなると、シミュレーション天国というか、シミュレーション時代というか。

で、今回はシミュレーションの冬の時代というか、いつかシミュレーションが流行る流行るといわれながらなかなか流行らなかつた時代から、シミュレーションといえ、という感じで定番として受け継がれてきた「大戦略」シリーズの芽をねざら

いたいと考えているのである。最初の「大戦略」が出たのはもうかれこれ6年前である。もうこれは歴史といつていい。6年といえば、そのころに高校の3年生だった人が24歳。就職して働いて子どもの1人もいてもおがしくない歳である。あ、その前に結婚しなくちゃ、だけどね。その間、IIだのIIIだのとバージョンアップを重ねながらも基本システムはまったく同じできているのは偉いというか、しょうこりもないというか。いや、ほんとにすごい。

だって、6年といつたら成長期の青年や少年でなくても、つ



●MSX2+でプレイできる「スーパー大戦略」。これも元祖「大戦略」だ。大戦略III'90もぜひ体験して欲しいよね



●MSX版「マスターオブモンスターズ」



●MSX2+版「現代地球版」(PC-9801版)

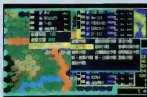


●MSX版「大戦略」(PC-9801版)

やはり大人でもそれくらいの年月がたてば、人生を見つめ直したり見つめ直さざるを得なくなったり、あるいは見つめるとかそういう問題じゃなく周理の状況ががらりと変わったりして、大きな変化を被っていてもおかしくない。そういう年月である。だって、東欧を見てご覧なさい。たった1年がそこらでぜんぜん状況変わってるんだよ。それが6年。ずーっと、へっくすりつたり来たりして居るわけだ。これはもう、国宝に指定したいくらいのもんである。いや、コンピュータだけの国宝指定があったら「三国志」なんかめじゃなくてこれが第一に指定をうけるはず。まさに日本の宝といってもいいかも知れない。

国宝というより、一世代一世代と進歩しているところもあるので、「大戦略」一家という感じで人間国宝といったほうがいいかも。そうなる、当然家系図なんてのが浮かんでくる。「大戦略」シリーズっていったい何タイトルあると思う？ パワーア

兎よっ！『大戦略III'90』の全貌だっ！



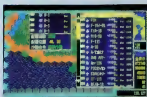
○大戦略IIIのメインメニュー。このメニューからゲームのスタートやセーブ、ロードなどが行える。



○「New Game」を選択すると、設定のメニューが表示される。



○「Load Game」を選択すると、保存したゲームのリストが表示される。



○「Game Options」を選択すると、ゲームのオプション設定が行える。



○「AI Settings」を選択すると、AIの設定が行える。



○「Sound Settings」を選択すると、音の設定が行える。



○「Map Settings」を選択すると、マップの設定が行える。



○「Game Start」を選択すると、ゲームのスタートが行える。

ップセットやマップデータ集なんかを含めると、なんと20タイトル。これには移植版は含まれていない。しかもマイクロキャビンが移植したMSX版なんかも含まれていない。ね、すごいでしょ。

禁断の『大戦略III'90』

ざっと、見ていっても初代の「現代大戦略」から「大戦略」パワーアップセット、「大戦略II」「ファンタジーナイト」「大戦略II」「マスターオブモンスターズ」とそれをとって売れに売れたソフト連である。これにデータ集やマップ集、シナリオ集などが加わって偉大な「大戦略」一家ができあがっている。

とにかく、6年の間にむくむくと自己増強を続けているお化けソフトなのである。この「大戦略」シリーズというのは、これほどのものが、四国の個人オフィスで作られているのを存知だろうか。もちろん、「大戦略」そのものは博多のシステムソフトから出てるんだけど、プログラムの本体そのものは在宅勤務で作られている。そう「大戦略」シリーズの産みの親、藤本さんのお部屋なのである。

こういうのを見ているとプログラムというのは個人のパワーというか、そんなものが大きく関わってくるんだなー、と思わざるを得ない。あの「シムシティー」のマクシム社だって社員数35人と、結構大会社になっているんだけど、「シムシティー」を初めて、今度の地球シミュレーション「シムアース」もウィル・ライトという個人がしてこ作ってるんだ。会社としてもウィルに好き勝手にやらせている。もちろん、プロデューサーもいるし、協力者も多数いるんだけど肝心のプログラマーは1人でやっている。要するに作りたいうのを作らせているのである。天才というのは実在するのであるな、と思わざるを得ない。

閑話休題。ここで「大戦略」を取り上げたのは、プログラムが偉れているからとか、面白いか

らとかそういう当たり前の理由ではない。「大戦略」のすごさは6年間も同じゲームを守り続けてきたことによる。

それが面白くなかったり、売れなかつたりしたら続くわけはないが、それだけではこうは続かなかつたはずだ。人間というのは厭きるものである。厭きるから新しいものを開発したりするわけである。それが人間の進歩につながりするんだけど、とにかく人類は古いものを捨てて新しいものに突き進みがちである。だから、システムソフトや藤本さんが「もう「大戦略」も厭きたから、宇宙もののシミュレーションでもやろうよ」というような話をしただけで、この綿々と続いた「大戦略」家は滅びていたかもしれないのである。時代劇でいえば御家断絶。御懸りがいなくなることである。

もしそうならない不思議はなかった。パラレルワールドではとくの昔にシステムソフトのカタログから「大戦略」の名が消えてしまっている世界もあるかもしれない。だが、現実はそのではなかった。今度は「大戦略III'90」の登場である。もう伝統芸能の世界に入っている、といってもいいかもしれない。こういう歴史を見てみると、なにかこうすぐに厭きてしまって、次に行こう、という精神ではなくて、ひとつのことに一生を掛ける粘り強い人生感を感じる事ができる。厭きることがいいとか悪いとかという問題ではない。ただ、ここには日本では結構珍しい個性が光っている、というところなのである。

そう、「大戦略」のすごさは持統ということなんだと思う。てなわけで今月はおしまい！



ゲーム

コラムス

日本テレネット

☎03-268-1159

12月14日発売予定

媒体	☐
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	7,200円

MSX版コラムスがついに登場。キラキラとまばゆいばかりに光輝く宝石を、キミの頭脳とテクニックを駆使して、パッと気持ち良く消しさそう。

ついにMSXにもあのコラムスが登場する

コラムスは古代フェニキア文明の時代、海洋交易商人達が船の上で遊んでいたことから始まる。当時の遊びかたは、商人達が自分の皮袋から宝石を取り出し、石盤の上に同色の宝石を直線上に並べた者が、宝石を自分のものにしていくというものだった。その後、コラムスはフェニキアからギリシャ、さらにはローマ時代へとうつっていった。いろいろな人達に、さまざま

な方法で遊ばれてきたコラムス。そして現在、コンピュータゲームとして、新たに登場したのだ。

MSX版のコラムスは、残念ながら2プレイ、タイムトライアル、細かな難易度設定ができなくなってしまった。しかし操作性はバツグン。もちろん、あの宝石がパッと消える爽快感、予想もしない連鎖反応も十分に味わえるぞ。



©1991 Japan Tele-Net. All rights reserved. MSX-2+ only.



●ローラーキーラーキーラー、宝石さまがひーかー



●鮮やかな画面は、アーケードそのままのときはえ

誰でも何回でも遊べる楽しさ

落ちてくる宝石のスピードは調節できないけど、出現する宝石の種類数は変更可能。宝石の種類を減らすことによって、しげんにゲームの難易度を下げることが出来る。そのような調節をすることによって、コラムス

は、初心者から上級者まで幅広く楽しめるゲームといえる。落ちてくる宝石はランダムなので、決まったやり方やパターンなんかは、まったくない。つまり何回でも飽きずに遊べるということ。

★ 基本ルール

●ブロックを回転



●ボタンを押すことによって、宝石の並びかたが変わる

●3個以上並べる



●3個以上の宝石を揃えれば、それらを消すことができる

3個、ひとくみになって落ちてくる宝石を回転させて、うまく組み合わせる。同色の宝石をタテ・ヨコ・ナナメに3個以上そろえると、宝石は消えてなくなる。なくなったころには、その段の上に積んであった宝石が落ちてくる仕組み。落ちてくる宝石はランダム。宝石が画面の上まで積み上がってしまうとゲームオーバー。

●パッと消える!



●消えて、そのあと、上の宝石が落ちてくる



●出現する宝石の種類数は自由に選べられ、それによって難度を調整できる



●連続反応、連続連鎖が起った。もっと消えてくなくれ



●うまく回転させて、同じ色の宝石を組み合わせよう

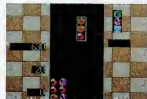


●がない、ゲームオーバーになってしまった。しくしく

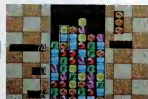
コラムスのおもしろさは、その意外性にある

そろえた宝石がパッと消えてなくなるのは、けっこう気持ちいいものだが、ただ宝石をいろいろならべて消すだけでは、単純すぎてしまう。しかしコラムスには連鎖反応というものがある。それがこのゲームを飽きさせない要素といえる。ある宝石を消すことによって、その消えてなくなった場所に他の宝石

が入る。他の色の宝石が入り、配列が変わると新たな組み合わせができ、さらに宝石が消える。消えたことによってまた配列が変わり、さらに宝石が消えることもある。これが連鎖反応である。予想外に次々と他の宝石まで消えてしまうことだって、たびたびある。これがコラムスの醍醐味である。



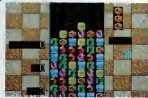
①宝石が落ちてきた



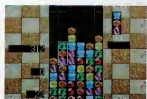
②3個そろえて……



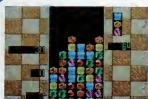
③よーし消えたぞ



④おつと連鎖だ



⑤よーしまたそろえたぞ



⑥もう1回、連鎖だ

オリジナルゲーム

メガドライブ版のコラムスにあった、2プレイ、ダブルスは残念ながらできなくなってしまった。1プレイしか遊べないが、宝石の出現数を変えられたりできる。宝石の種類を減らして難易度を下げれば、初心者でもとても楽しめるモード。このモードは現時点では遊べるかどうかわからないとのこと。



①1つ宝石の種類が減っただけで、かなりラクになる



②難易度を下げれば、初心者でも楽しく遊べるぞ



③おつと、連鎖だ。連鎖反応がガンガン起こるので、気持ちいい

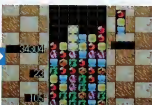
① 発大逆転の“魔法石”

ごくごくたまーにピカピカと光った宝石が落ちてくるときがある。この宝石は魔法石というもので、同色の宝石を全部消しさるといふ、便利なお宝である。たとえば青い宝石の上に落とす

と、画面内のすべての青い宝石が消える。1色の宝石をすべて消すことによって、同色の宝石がそろいやすくなり、かなり大規模な連鎖反応が起こる。とても気持ちがいいぞ。



①やい！ 天下無敵の魔法石がおちてきたぞ



②とみえずこの宝石の上に落としてみるかな



③連鎖が狂った。積み上がった宝石が多ければ多いほど、効果は大きい



④よーし、全部消えたぞ。閉鎖はこの次だ。連鎖に期待しよう

フラッシュコラムス

メガドライブ版にあったフラッシュコラムス、今のところMSX版には入らない予定ということだがうーん、できれば遊びたいよね。フラッシュコラムスは、これまでのモードとは、少しルールが違っている。ただ宝石を数多く消すと

いうのではなく、何秒で目的の宝石を消せるかというのを競うモードだ。目的の宝石とは画面の最も下に置かれている。まわりを他の宝石でうめられているので、まわりから消していかないと、目的の宝石は消せないぞ。



①画面のいちばん下の、右から3番目の宝石を消せば、クリア



②これで玉子、次にあそびに同色の宝石を置けばいいのよ



③まずはここに置いて、まわりの宝石を消していく



④またまた、まてはしつて宝石がまた、これでクリアってわけ



ゲーム

ウィザードリィ3

アスキー

☎03-486-8080

■12月14日発売予定

媒体	MSX×1
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

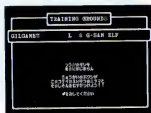
待ちに待ったというか、ついにMSXにウィザードリィ3が登場。あのターボRの高速モード対応なので、今までよりスピーディーにゲームが楽しめるぞ。

人気RPGの3作目がついに登場!

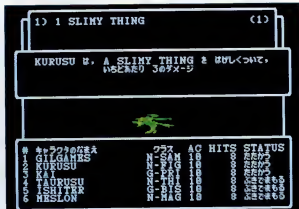
マニアに圧倒的に支持を得ている、人気RPGウィザードリィの3作目がついにMSXにも完全移植されるぞ。

冒険の舞台は全6階の迷宮。ルケブレスのもつ「神秘の宝珠」通称オーププリルガミンをもちかえりリルガミンの町に平和を取り戻すことが今回の目的。各階にはさまざまなトラップやアイテムが隠されていて、冒険者を飽かさせないくみになっている。

ウィザードリィ1がなければ遊べないので注意。



○モンスターと遭遇した。最初はどんなモンスターでも強く感じるほど、こちらのキツさは強い。こりあずしげばくは城へすぐ戻れるところで戦闘を繰り返す。



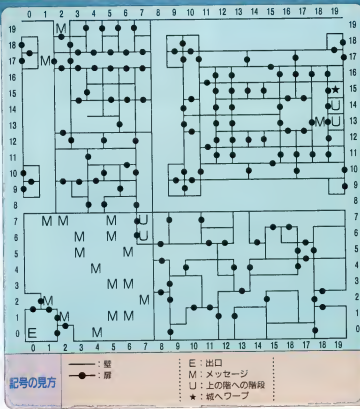
○モンスターと遭遇した。最初はどんなモンスターでも強く感じるほど、こちらのキツさは強い。こりあずしげばくは城へすぐ戻れるところで戦闘を繰り返す。

迷宮1階

今度の冒険は絶対的 GOOD (善) と EVIL (悪) の2つのパーティをつくらなければならない。なぜなら階によって属性の制限を受けるからだ。たとえば迷宮の1階なら GOOD、EVILどちらのパーティでも冒険できるが、2階、4階はGOODのパーティ、3階、5階はEVILのパーティしか入れないようになっ

ている。つまり2つのパーティをつかいわけて、全6階の迷宮を攻略するんだ。

1階は危険なトラップなんかもなく、それほど難しくはない。しかし冒険の最初はとて運動できるほどの力はない。城の近くで怪物を倒し、宿屋に戻って体力を回復してまた戦う。これを繰り返して階層にレベルを上げていく。

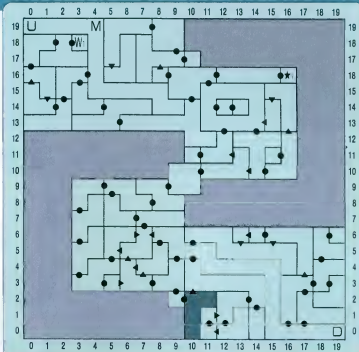


迷宮 2階

2階にはGOODのパーティしか入れないようになっていいる。GOODのパーティとは、属性がGOODのパーティおよびNEUTRAL(中立)で構成されているパーティのことである。パーティの中に1人でもGOODのキャラがいれば、それはGOODのパーティというわけだ。つまりGOODのキャラが1人でもいないと2階には行けな

い。また、EVILのパーティとは、属性がEVIL、NEUTRALで構成されているパーティで、EVILが1人でもいるパーティのこと。

迷宮の2階は1階と違って、かなり難しい。アイテムを守っているモンスターもかなりの強敵だ。ダークゾーンもある。また上の階からでないと、行けないところなんかもあるぞ。



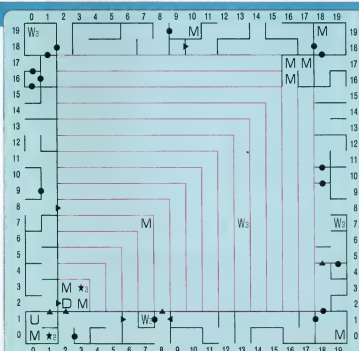
記号の見方

— 壁	● 扉	▼ 一方通行の扉 (この場合は上から下へ)	M: メッセージ	■ タークゾーンをあらわしている
○ 上への階段	□ 下への階段	W: ★1へワープ	□ 上への階からでないと行けない所	

迷宮 3階

2階がGOODのパーティしか冒険できなかったのに対し、3階はEVILのパーティしか冒険できない。GOODのパーティは1階、2階、4階、6階を、EVILのパーティは1階、3階、5階、6階を冒険する。EVILのパーティで冒険を始めたとき、1階の次にこの3階に来ることになる。

この階は中央に大広間がある。これがただの大広間ではなくて、ちょっとしたしかけがしてある。1歩進むと後方が壁になってしまうのだ。後方すべてが壁になってしまうので、後戻りできなくなる。また、この広間の隅には、パーティを石の中にテレポートさせてしまうトラップも用意されているので注意しよう。



記号の見方

— 壁	● 扉	▼ 一方通行の扉 (この場合は上から下へ)	M: メッセージ	■ この赤い線を超えてしまうとその部分が壁になってしまう
○ 上への階段	□ 下への階段	W: ★1へワープ		

★「モンスターウオッチング」は開発中の両面です。また、モンスターは、その1からその3を通じて順不同です。



EXTRA NEWS

DSテラックス#3

にゃんぴ

コンパイル

☎082-263-6165

12月14日発売予定

媒体	DS×2
対応機種	DS2/2+
VRAM	12BK
セーブ機能	ディスク
価格	3,980円

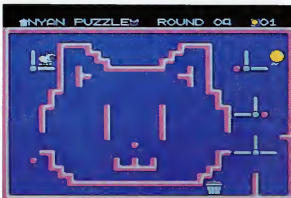
近頃はやりのパズルゲームがまたまた登場する。今度は、しぐさのとってもカワイイ猫が活躍する、見ているだけでも楽しいゲームだぞ。

トラップをくぐり抜け、風船を割っちゃえ!

かわいくて、むずかしい全40面のパズルゲームなのだ。

ルールはかんたん。風船を体当たりで全部割って、バケツの家に帰ればいだけ。風船を割るにはトラップでもある回転ドアの動かし方が大切。まちがう

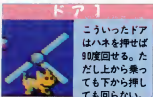
とドアが壁にひっかかり回転しなくなったりして風船が取れなくなる。同じ風船を割る順番も大切。足場にも使うので、ただ割ればいいわけじゃない。動かし方さえわかれば、割る順番は自然とわかるのだ。



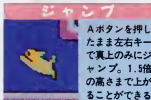
◎このように、このゲームでは、風船の割れ方、回転ドアの動かし方、トラップの使い方など、面の構成が重要だ。

にくらしいトラップ

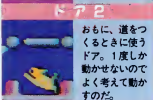
行手をさえぎり、なかなか思ったように進ませてもらえないトラップには、3種類の回転ドアがある。それから、正確にはトラップではないけどクリアするのに大切な風船とジャンプを解説しておこう。



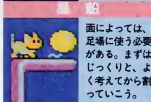
ドアA
こういったドアはハネを押せば90度回せる。ただし上から乗っても下から押しても回らない。



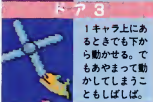
ジャンプ
Aボタンを押したまま右キープで真上のみにジャンプ。1.5倍の高さまで上がることができる。



ドアB
おもに、道をつくるときに使うドア。1度しか動かせるのでよく考えて動かすのだ。



風船
面によっては、足場にも使う必要がある。まずはじっくりと、よく考えてから割ってここう。



ドアC
1キャラ上にあるときでも下から動かせる。でもあやまって動かしてしまうこともしばしば。

こんなカワイイネコがたくさんいるのだ

最初に操作するネコを決める。選ぶのは、ミケ、トラなど全部で日種類。とくに能力の違いはなく、みんないいよ。家で飼っているのに似ているとか、好きな色や柄なんかが、気に入ったのを選ぶ。

見ていると表情がとっても豊

かで、ほんものそっくりなのだ。きつと、ネコが大好き! という開発者が作ったのだらうね。ゲームの手を休めて画面を見ていると、後ろの足で耳をかきはじめるんだけど、それがすごく気持ちよさそう。頬ずりしたくなるほどにかわいい。

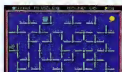
全40面クリアしたあとは、エディット機能があるから、とびきりむずかしい面を作って、友だちにやらせて苦しませてあげよう。コンパイルでは、エディットした面の募集をしてディスクステーションに掲載する予定があるそうなので、採用と賞品をめざしてがんばってみるのもいいかもね。



◎このネコもみんな、ぬいぐるみみたい、そんな可愛さがある。おもしろい。



◎これはあんなりの高レベルなゲームだ。



◎トラばかりの面とて、とてもむずかしいのだ。

サムゲームスの総集編も遊べるよ★★★★

以前、DSに連載されていたサムゲームスが、「総集編」として11本、その他のゲームが2本オマケで収録されている。DSへの連載は終わってしまったが、いまでもファンは多い。シンプルなゲームが多く、気軽に楽しむにはピッタリだ。



◎11本のサムゲームの総集編。人懐っこいキャラクターもいっぱい。



ファミコン

F1道中記

ナムコ
☎03-756-2311
発売中

媒体	📼
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	6,800円

日本の公道で時速300kmを超えるF1マシンがレースをしてしまう奇想天外的なレースゲーム。アイルトン・セナにだって負けやしないぞ!

フォーミュラカーを操って日本列島を駆けめけろ

人気のあるF1をこのゲームでは、日本の高速道路を舞台にレースをさせてしまう設定がおもしろい。登場するマシンは、12台。性能がいろいろちがっている。そのなかから、マシンを選んで、セッティングして、いざレースにのぞんでいく。ゲームモードは1人での練習走行と1人プレイ、2人対戦プレイのグランプリモードの3つがある。



① 開始から北海道をまわっていく(練習モード)

練習走行では16あるコースから好きなコースを選んでただ走るだけだが、グランプリモードだと本物のF1みたいにチャンピオンをめざし全16戦の総合ポイントで競い合う。

コースには一般車両が出てきてプレイヤーのじやまをしてくる。それをニトロパワーで800km/h以上のスピードでかわしていくスリルがたまらない!



② 左はマークするコンピュータのマシンがプレイヤー、右がフォーミュラー

レースクイーン祝福がキミをまってる

「ゴールはまだなの?」と思うくらい各コースはゴールまでの道のりが狭くなっている。右のマップはそんなコースのほんの一部を抜き出したものだ。最初は完走を目指そう。

★ 光のチェッカーを要けろ

6位までに入賞するとポイントがもらえる。リタイヤは0点だ。



③ チェッカーを要するレースは、リタイヤは0点

◆ PIT IN

ピットでは自動的にボディの修復、燃料の補給を受ける。どこでピットに入るかで勝負が決まる。



④ 入るピットによって、リタイヤのリスクも異なる

★ しの走りをじゃまするな

フラフラ走って妨害する一般車両をうまくかわせ。ときには減速することも忘れずに。



⑤ 一般車両の妨害は、プレイヤーの競走マシンに有利

楽勝だけ!!

最後まであきらめるものか?

ニトロパワーだ!

START

★ ミはどのチームで走るのか?

12チームのマシンにはSPEED(基本のスピード)、GAS.C(燃費)、PIT.T(ピットの作業時間)、B.D(ボディの強度)のデータがあって数値が高い程その機能が良いことになる。そのデータを参考にして自分の乗るマシンを決める。

TEAM	スズキ・ヤマダ28B	TEAM	3D-3-641V12
SPEED	(160)	SPEED	(158)
GAS.C	(152)	GAS.C	(160)
PIT.T	(148)	PIT.T	(145)
B.D	(152)	B.D	(144)

⑥ スズキ・ヤマダ28Bは、燃費が良く、ピット作業時間も短い。3D-3-641V12は、スピードが速い。燃費も良い。燃費力も持っている。

TEAM	ウレ・ス・ウレ・3BC	TEAM	ベル・D-D-1616
SPEED	(151)	SPEED	(154)
GAS.C	(142)	GAS.C	(142)
PIT.T	(125)	PIT.T	(146)
B.D	(144)	B.D	(152)

⑦ ウレ・ス・ウレ・3BCは、燃費が良く、ピット作業時間も短い。ベル・D-D-1616は、燃費力も持っている。



GAME NEWS

たのしみ かいきり
黄昏の海域

フリートコマンダーⅡ

■アスキー

☎03-486-8080

■12月14日発売予定

媒体	MSX2+
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク/PAC
価格	9,800円

海戦シミュレーションゲーム、フリートコマンダーがグレードアップ。乗敵で敵を探し、砲撃せよ。艦隊の命運はキミの戦略ひとつにかかっているぞ。

本格的な海戦シミュレーションゲーム

フリートコマンダーⅡは前作と同様に、本格的な海戦シミュレーションが楽しめる。プロト帝国海軍の司令長官となり、艦隊を指揮して、宿敵のアルゴン連邦海軍を倒そう。

まず、レーダーモードで味方艦隊の展開状況や、現在の戦況

をおおまかに把握しよう。PHOTOモードで、艦船の移動や乗敵、攻撃を行う。攻撃方法は主砲や魚雷など、武装している兵器によって変わってくる。ユニットは戦艦や巡洋艦はもちろんのこと、潜水艦や航空機まで登場するぞ。



○レーダーモード 全体の戦況を把握せよ

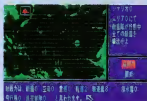


○PHOTOモード 移動などをこなせる

●ゲームモードは2つ!

キャンペーン

全部で15のシナリオで構成されている。1つのマップをクリアすると、次のマップに進める。



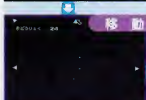
シナリオゲーム

「水雷艦隊」や「ミッドウェイ作戦」など5つのシナリオが用意されていて、どれからでも選べる。



いざ戦闘開始!

○スタートメニューから始める



○レーダーがわかって敵を「発見」

さあ実戦開始。動かしにくいユニットを選び、前線へと送りだそう。レーダーで敵艦隊を発見したら攻撃。艦船の向いている方向によって、攻撃できる武器が限られてくるので注意しよう。

レーダー

敵艦隊の位置を知るには、レーダーだけがたより。レーダーのまき範囲は天候(晴天・曇天・雨天・荒天)、昼夜によって左右される。

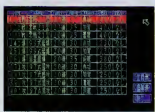


○レーダーがわかって敵を「発見」



○白拍で攻撃した。攻撃船が最初に攻撃して、そのあと空母機が攻撃する

登場ユニット一覧!!



○機動能力の低い船種。種類、名前、艦名などが表示されている

戦艦 耐久力、攻撃力に優れている。また防御力も高い。対艦隊戦では最強ユニットといえる。その反面、機動能力が低く、なかなか前線へと進めないのが難点。

航空母艦 航空艦隊を指揮できる唯一のユニット。しかし戦闘空母を除くと、対空以外の攻撃能力をまったくもっていない。さらに防御力も低い。集中攻撃には注意しよう。

潜水艦 戦艦の次に戦闘能力の高いユニット。戦艦ほど、機動能力は強くないので、ある程度戦力になる。機動力のあるユニットの貴重な存在だろう。

おおまかにわけるくと艦船ユニットは6種類、航空機ユニットは3種類ある。それぞれさらに細かく、いろいろなタイプにわかれているんだ。

駆逐艦 駆逐艦とくらべても機動力は劣る。しかし駆逐艦より攻撃力も耐久力もある。また駆逐している潜水艦を、音速探知で発見(攻撃は不可)することもできる。

駆逐艦 主砲の威力は弱く、射撃距離も短い。しかし艦船ユニットの中で最高の機動力を持つ。音速中の潜水艦も発見。攻撃できる。いろいろな使、方ができるユニット。

潜水艦 潜航できる唯一のユニット。電力が枯く限り潜航できる。潜航中は駆逐艦以外には攻撃できない。浮上中は耐久力も攻撃力も最高のので注意しよう。

駆逐艦 艦船に対する攻撃力はほとんどない。そのかわり航空機(偵察機・通報機・攻撃機)に対しては、絶大な攻撃力を持つユニット。

爆撃機 対艦、対地攻撃専用のユニット。命中率の高い急降下爆撃という攻撃ができる。くぐれも戦闘機には翼をつけながら、飛行しよう。

攻撃機 これも対艦、対地攻撃専用ユニット。爆撃機と似ているが、こちらは艦船ユニットにはかなり効果がある。急降下攻撃を行う。くじようだが、戦闘機には注意せよ。



ゲーム

パラメデス

ホット・ビィ (タケノコの版権)

☎052-824-2493 (タケノコ専用)

12月8日発売予定

媒体	CD-ROM
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	4,900円

パズルゲームは数あれど、サイコロを主役にしたのは珍しい。シンプルだけど奥の深い、アクションパズルのお目見えだ!

繰り返るサイコロを消しまくれ!

スゴロクや麻雀でおなじみのサイコロ。結構身近なアイテムのわりには、今までゲームに登場することはあまりなかった。ところが、このパラメデスはサイコロが主役のシューティングパズルなのだ!

ルールは簡単。上から迫ってくるサイコロブロックの目と、自分のサイコロの目をあわせて



○上から迫ってくるサイコロを消していくには、正しい知識が必要

シュート。ただブロックが落ちてくるのを待っているのではなく、自分から消していくという、この積極的な姿勢がポイント。それで数字が同じならブロックは消える。こうして消したサイコロは画面下の役ウィンドウにストックされる。このストックされたサイコロの組み合わせで役をつくり、サイコロラインを消して押しもどすわけだ。

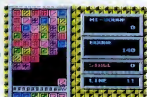
役には並び役(同じ数字を3つそろえる)。1ライン消える。4つ以上は1つ増えることに消えるラインが1ライン増し、続き役(連続した数字を3つそろえる)。1ライン消える。これも1つ増えることに1ライン増し、ニコニコ役(同じ数字を2

○プレイヤーキャラを動かして、消そうとするサイコロの目をあわせて



○数字が同じならサイコロが消え、下の役ウィンドウにストックされる
○2つずつ3組そろえる。3ライン消える。2役(役ウィンドウの数字の合計を2にする。1ライ

○わらいつけて自分のサイコロをシュート!



○ストックされたサイコロの組み合わせで役をつくるのだ
○ラインがよくなる役は重複することも可能で、最大で5ライン消すこともできるぞ。

3つのモードで楽しもう……

うれしいことに、このパラメデスは3つのモードがある。ハイスコアをねらう1PLAYER、2人対戦の2PLAYER、勝ち抜き戦のTOURNAMENT。どれもそれぞれ違ったおもしろさがある。1粒で3度おいしいソフトといえよう。では、さっそくパラメデスワールドにたむかることにしよう。

1 PLAYER

もっともオーソドックスなのがこの1PLAYER。ひとりてコツコツ消していくのだ。

はじめにレベルを選択する。レベルは1から5まであり、数字が大きいと難しくなる。役をつくって20ライン消せば1ステージ終了で、次のステージに進む。がんばってハイスコアをめざそう。



○レベルを選んで、1ステージクリアしたら次のステージに進むこともできる

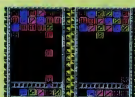
2 PLAYER

2PLAYERはアツくなることうけあいの2人対戦モード。

はじめにセット数を選んでゲーム開始。2人で同時にプレイして、先にサイコロがいちばん下まで届いてしまったほうが負け。ただし、役をつくったとき消したライン数に応じて、相手側のエアラインが加算されるという恐ろしいルールがあるのだ。ハンデもあるので実力差があっても楽しめる。



○2人ずつサイコロを動かそう。先にサイコロがいちばん下まで届いたら負け

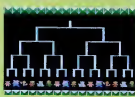


○アイテムがよくある役を作ることで、相手より有利になる

TOURNAMENT

TOURNAMENTはその名のとおりコンピュータ相手に勝ち抜いていくモードだ。

プレイヤーは16人。トーナメントの中の1人として、コンピュータの操作する相手と戦う。どれもユーモラスで、見かけとはうらはらにこだわりの要素が。4回勝つと念願の優勝になる。



○16人の中の1人となってコンピュータと戦うのだ



ENTERTAINMENT

電腦学園Ⅱ

トップをねえ!

ガイナックス

0422-22-1980

発売中

媒体	MSX
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

さらにグレードアップして登場のクイズゲーム第3弾。今回は、あらゆるジャンルの問題で挑戦してくる。キミは、パイロットになれるか!

大宇宙が崩壊の危機に!

『電脳学園』シリーズの3作目。毎回女の子を探してはクイズの挑戦を受け、女の子を脱がしてしまおう、という設定になっている。今回の3作目は、全銀河を支えるヒモの危機を救うというもの。というのは、宇宙の中心の大重力源グレート・アトラクターから伸びて、全銀河を支え

る宇宙のヒモが、なぜか切れそうになっているのだ。このままでは人類の存続が危ぶまれる。いくつかの試験をくりげ抜けば、究極兵器グレート・ガンバスターのパイロットの座を手に入れ、原因をつきとめこの危機から人類を救うのだ!!



◎努力、根性、知性をあひこばし作戦を指揮するのは、オタクコーチである



◎この巨大な宇宙戦艦のなかで、ガンバスターの争奪戦がくりひろげられる



◎目的の手を合おうとクイズの勝利をつける

クイズに勝ちぬき、パイロットになるのだ

このゲームには、アドベンチャーモードとクイズモードの2種類のモードがある。

ガンバスターを手に入れるには3つの鍵が必要。それを持っている女の子を探し出すことが、アドベンチャーモードでやること。コマンド選択式で、ひっかけなどは一切なく進めるから、苦手でもキレイなグラフィックを楽しむことができる。

目的の女の子を見つけたらクイズモードに突入。ここでは、

■アドベンチャーモード



◎女の子の手を合おうとクイズの勝利をつける

女の子から出題されるクイズにYESかNOで答えていく。毎回5問出題され、80%以上の正解で合格。勝てば女の子が服を脱ぐけど、負けたら服を身につけてしまおう。全部の服を着ている状態で負けるとゲームオーバー。全部脱がせばその女の子はクリアとなって壁をもらえる。決着がつかないときはジャンケン勝負になる。勝てば服を脱いでくれるので真闘勝負。3人クリアでエンディングとなる。

■クイズモード



◎目的の手を合おうとクイズの勝利をつける

手強いけど、魅力的な女の子たち

サブタイトルの「トップをねえ!」というのは、じつはオリジナルアニメのタイトル。このアニメのキャラデザインはファン好みだし、ストーリーや演出がしっかりしているということで、かなり支持をうけている人気作品だ。そのなかの女の子たちが登場するのだから、ファンにはたまらない魅力だろう。



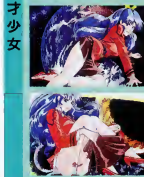
ユング・フロイト

宇宙戦艦の天才
最初に対決することになるのがこの女の子。ロシアが生んだ宇宙戦艦の天才。彼女はロシアとマルクス関係のクイズにとて最強!



アマノ・カズミ

究極の天才少女
別名、ハラの女王とよばれる天才少女。知らないことがないほど、なんでも知っている。宇宙のことからファッションのことまでOKの雄雉派。



タカヤ・ノリコ

宇宙一のオタク
私が宇宙でいちばんのオタク! といいきる彼女はアニメ・コミック・特撮のクイズだけでなく、超難解な問題で攻めてくる。手強いぞ。





NEWS

ドリーム プログラム システム

DPS SG

アリスソフト

☎07442-4-7855

12月15日発売予定

媒体	CD×4
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	6,800円

垂葉漢字ROM

製作者みすから、スケベに重点を置いて制作したと豪語するHソフトの登場だ！ キミは夢の中で主人公となり、やりたい放題できるのだ！！

好きな夢の中で、キミが主人公になれるのだ

好きなカートリッジを本体にさしこんだら、そこはもう夢のなかの世界。「DPS SG」(ドリームプログラムシステム)にはMSXのような本体があってこれをハードウすると、夢の詰まったカートリッジがソフトになる。これの交換によってちがった夢を見ることができるようになっているのだ。夢のなかでは自分が主人公となり、現実の世界ではできないようなことを体験することができ、見る夢は自分で選ぶことができるから夢のなかとはいえず、いやらし

い夢を見れば好きなだけHことをできてしまう。

ゲームはコマンド選択式のアドベンチャー。そんなにむずかしくはないけど、コマンドをまちがえるとゲームオーバーになるので注意。システムとシナリオが別々になっているので後から新しいシナリオが発売されれば、またちがった夢の体験ができるので今から楽しみだ。

普段見られないMSXのグラフィックとはちがった、とってもきれいな画面を見られるモードが用意されている。512×

424ドットに16色を使用したインターレースモードがそれ。漢字もクッキリときれいに表示され、PC-98とほとんど変わらないグラフィックが楽しめてしまうのだ。その代わりに多少、画面がちらついて目がつかれてしまう。そ

れがいやなときは、画質はおちてしまうけど512×212のノンインターレースモードもある。

夢の世界で未知なる体験をおもい楽しみましょう。



●これが高グラフィックの本機。カートリッジを変えることで、ちがう夢を体験できるようになる



●画面をやっている女の子のグラフィックがきれい。これがMSXの画面だと、信じられないくらいにきれい

こんなにキレイ！

今夜のお相手は誰にする

家庭教師はステキなお仕事●「舞子」編

学校のほとんどのお友達は、もう体験をすませて大人の仲間入り。舞子もなんとかしたいと思い、家庭教師のたくを誘惑しようとするのだが、どうなるのか。たくやになることもできるぞ。



●この子が舞子ちゃん。かわいい顔を、やることはいたん



●この子がたくやさん。たくやさんになることもできるぞ



●この子がたくやさん。たくやさんになることもできるぞ

Fahrenn Fliegen●「新人フラutz編

戦火のなか、ロザリーという女性を、捕虜にした。彼女はフランスのスパイかもしれないのだ。ナチス情報員のフラutzは、口を割らせようと拷問をするうちに興味は体のほうに移っていつかしようのであった。



●この子がロザリー。ロザリーはフランスのスパイかもしれないのだ



●この子がフラutz。フラutzはナチス情報員

●この子がロザリー。ロザリーはフランスのスパイかもしれないのだ

●この子がロザリー。ロザリーはフランスのスパイかもしれないのだ

銃身のやくえは？

●この子がロザリー。ロザリーはフランスのスパイかもしれないのだ

●この子がロザリー。ロザリーはフランスのスパイかもしれないのだ

●この子がロザリー。ロザリーはフランスのスパイかもしれないのだ

●この子がロザリー。ロザリーはフランスのスパイかもしれないのだ

●この子がロザリー。ロザリーはフランスのスパイかもしれないのだ

●この子がロザリー。ロザリーはフランスのスパイかもしれないのだ

●この子がロザリー。ロザリーはフランスのスパイかもしれないのだ

信長の淫謀●「お姫様」編

天下の信長か、お姫様を選ぶ。お姫様が、何か面白いことをさかして、すなおな女の子の森園丸があらわれる。オモチヤにして遊ぼう。



●この子がおモチヤさん。おモチヤさんになって遊ぼう



●この子がおモチヤさん。おモチヤさんになって遊ぼう

●この子がおモチヤさん。おモチヤさんになって遊ぼう

●この子がおモチヤさん。おモチヤさんになって遊ぼう

●この子がおモチヤさん。おモチヤさんになって遊ぼう

●この子がおモチヤさん。おモチヤさんになって遊ぼう

●この子がおモチヤさん。おモチヤさんになって遊ぼう

●この子がおモチヤさん。おモチヤさんになって遊ぼう

●この子がおモチヤさん。おモチヤさんになって遊ぼう

アングルほつちり♡

●この子がおモチヤさん。おモチヤさんになって遊ぼう

●この子がおモチヤさん。おモチヤさんになって遊ぼう

●この子がおモチヤさん。おモチヤさんになって遊ぼう

●この子がおモチヤさん。おモチヤさんになって遊ぼう

●この子がおモチヤさん。おモチヤさんになって遊ぼう

●この子がおモチヤさん。おモチヤさんになって遊ぼう

●この子がおモチヤさん。おモチヤさんになって遊ぼう

D M fan

またついに年をとってしまっ
た。DSも20号を数え、人間だっ
たら成人式だ。というわけではな
いだろうが、この20号はディス
ク3枚組の総力結集もの。それはそ
れは楽しいのだ。



DS#20

ディスクステーション20号

● 3 X MSX2/2+2,980円・発売中(毎月8日発売)
● コンパイル

ついに、というかとうとうと
うかがDSが20号をむかえた。
安い値段でスタートして、ほん
とうは流通というところから
「あんまりもうけがない」とい
じめられながらも、がんばってき
た。地味だけど、がんばるとい
うことはすごいことだ。そうす
ること、われわれはすいぶん
お世話になった。いろんなソフ
トのサフィを見られたし、すこ
し遊んでみることもできた。最
最近ではPC98用のDSも発売に
なったが、こういう努力を今後
もおしみにくく行ってほしい。デ
ィスクマガジンという形態はだ
れもがやろうとしているけれど、
もうけ主義では決してできない。
ユーザーがいちばんそれをわか
っているのだ。

と、突然まじめなことをつい
書いてしまったが、20号つづ
けたコンパイルに敬意を表したい。
ほんとうに助かっているのはわ
れわれなのだから。

では、本題に入ろう。この20
号はリードにも書いたが、デ
ィスク3枚組。1枚まるまる「ドラ
ゴンスレイヤー-英雄伝説」の
デモが入る。ほかの2枚には右
に紹介している内容のものが入

日本ファルコム

ドラゴンスレイヤー 英雄伝説 デ

7月に入るとすぐに、シ
ョップの高額でみんなの
注目をあびた「ドラス
レ」のデモ。そのすべてが
見られる。静かだがシン
のあるきれいだ。



コンパイル

アランダーP

まあ、ようするにどう説明
しても某◯◯ル◯◯ル
みたい、というのがいち
ばんわかりやすい。たか
ら、なつかしい、やっ
ぱりまたはまってしまっ
た。こいつはイケルぞ。



コンパイル

にゃんぴP

今月号の112ページで紹
介している「にゃんぴ」
の1面が遊べるもの。ネ
コが主人公の「ズル」だ。
見ているとかんたんにみ
えるが、じつは死ぬほど
むずかしい。



日本テレネット株

魔術師 妖精学校P

MSX専用のパソコン通
信リンクスのテーブルト
ークRPGの宣伝をかね
たデモ。魔術師になるた
めの学校で起こる数々の
事件をみんなで解決する。



◎2月はこうでなくちゃ

※ テマーク……デモ、
Pマーク……遊べるもの

る予定だ。

それ以外には、ガイナックスの「電脳学園III」の遊べるバージョン、そしてコンパイルから「魔導物語1-2-3」のBGMを集めて作った「魔導物語DS音楽館」。この音楽館はラジカセのように画面にスイッチがならんで、自由に曲を選んだり、飛ばしたり、ポーズをかけたりできるようにになっている。おもしろいのは、FM音源とPSGのスイッチがついていること。最近ではPSGの音しか出ないゲームがあまりなかったの、聞いてみるといかに耳がざいたくになっていたのがよくわかった。たまにはこういうのもいいものだね。

ウェンティマガジン

スーパー ピンクソックスP

女の子がかわいいのと、エッチがきわどいのて有名なピンクソックスの増刊のおすそわけ。それにしても、ずいぶん発売が遅れたんだなあ。



MSX・FAN

SOLID JUMP P

黄色の自分は左右にスラットと動いて助走をつけてジャンプする。上の段に乗っても勢いがあまっていると止まれない。でも落ちたらアウト。赤いタまで気をつけて！



ピーチアップ7

● MSX2+ MSX42/2+ 3,800円・発売中(奇数月発売)
● もものきはうす

もう、ほんとに今回の7号はずいぶん急にエッチになったんだから。健康的なビチビチ娘がいきなりムチムチ子できて、やっぱりすこしおとなになったということなんじゃないかねえ。とくに「3画面でドン！」がいけない。パズルが解けると、3画面ぶんの女の子が上から下ヘドンとスクロールする。カーソルキーでいくらでも上へ行ったり下へ行ったりできる。こういう、人をスकेベな気持ちにおとしれるのはピンクソックスのカギ穴に匹敵する。お正月からこんなものは見てはいけないぞ。でも、1月の末にはまた8号が出ちゃったりする。今度はどんなエッチになっているのだろうか。



06くもくしてキャワイイぞ！

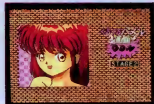
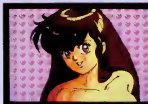
学園処刑人ラビットちゃんP

体育教師の悪徳先生は生徒に透明のブルマーをはかせようとし、抵抗する子には自分勝手におしさをする。そこでサイボーグのラビットちゃんが立ち向かうというAVG。



プチ・ゲームくるくるパズル3画面でドン！P

女の子の顔が16分割され、そのうちの4つを風車のようにくるくる回して絵を完成させるパズル。するとその女の子の姿が3画面ぶんのスクロールになってドンと見られる。



チンと手と〜放送と禁止のエクスタシーP

赤いウィンナー姿の男性のシンボルがテレビ画面にとりついた。画像に乱れを感じたらそれは出現の扉ふれ。すかさず手で隠そう。3分間がまんしたら女の子がお礼に……。



いーしょーくー

人気ゲームの移植の事情を紹介 /

はまだかいな!?

今月のお題

『ソーマリアン』 移植計画 その3

移植希望ゲーム BEST

順位	移植希望	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	1	ソーマリアン	日本ファルコム	P	131
2	2	ドラゴンクエストⅡ	エニックス	F	50
3	5	サイレントメビウス	ガイナックス	P	48
4	6	シムシティ	イマジニア	P	47
5	4	ポピュラス	イマジニア	P	45
6	6	大戦略Ⅱ	システムソフト	P	26
7	14	天地を喰らう	光栄	A	25
8	3	提督の決断	光栄	P	22
9	6	ファイナルファンタジーⅡ	スクウェア	F	20
10	9	ドラゴンクエストⅣ	エニックス	F	19
11	12	天と地と	コナミ	P	16
11	—	信長の野望・武将風雲録	光栄	P	16
13	19	46億年物語	エニックス	P	12
13	15	グラディウスⅡ	コナミ	A	12
13	10	ダンジョンマスター	ビクター音楽産業	P	12
13	11	パロティウスだ /	コナミ	A	12
17	15	ファイナルファイト	光栄	A	11
17	15	天下統一	システムソフト	P	11
19	—	ウィザードリィ4	アスキー	P	8
20	—	プリンス・オブ・ペルシャ	プロダクションババン	P	7

■1月～9月アンケート(1万1000票より)
※Pは移植希望のパソコン、Fはファミコン、Aはアーケードです。

ちわっす。しゅわっち。どわ
っち。というわけで、このコー
ナーも佳境というか第1次盛り
上がり時というか、勝手に担当
者が盛り上がってるのかもしれ
ないけど、いい頃加減になりつ
つあるようである。いい頃加減
というのは適当にというか投げ
やりな趣味じゃなくて、本当に

いい感じなのである。

「ソーマリアン」が嫌いな人
には申し訳ないのだが、とりあ
えず本格的に「ソーマリアン」の移
植プロジェクトがこーするま
ではこのサブタイトルで行きたい
と思っている。これはもう決意
のようなものであるから、どん
なことがあっても変えない。「ソ
ーマリアン」と心中する覚悟な
のである。ま、それ以外のソフ
トのごとく考えてないわけじゃ
ないけどね。

というわけで今月も順位は
「ソーマリアン」がダントツで1
位。これはもうゆるぎない。整
石である。これが、このチャー
クから完全に消えるのは、やっ
ぱり移植が決まる時かな。そ
うじゃなきやうぞだ、と思う。
この際何も考えずに決めた目標
に突き進むだけじゃね。

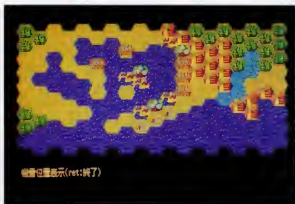
果報は寝て待て、3年寝たらう!?

ラインナップを見ていこう。
上位はあまりかわらない。「サイ
レントメビウス」が上がってき
たぐらい。代わりに「ファイナル
ファンタジー」が下がってきた。
業を煮やした、というか、あき
らめちゃった人が多くなってき
たのか。「シムシティ」と「ポピ
ュラス」は依然、という感じで強
い。「ポピュラス」はともかくと
して「シムシティ」あたりはでき
そうな気がするんだけどねー。
お答は予定なし。「提督の決断」
は移植が決まっているので、下
がったのは無理もない。光栄は
他に「信長の野望・武将風雲録」
が上がってきた。いきなり番外
から11位である。これは過去の
実績からいってちょろい、と思
って光栄に問い合わせてみたら、
移植は確実。時期はまだ見えな
い話かな。

新しいところでは「プリン
ス・オブ・ペルシャ」だね。これ
もアメリカのゲームだけど、ア
ップル版からの移植というより、
グラフィックなんかはニューゲ
ームといつていいほどのグレイ
ドアップ、絵を見たら売れて当
然という作品。

さて、気を持たせてくれた
た、「ソーマリアン」の状況を話
そう。

前回に比べて事態は進展して
しているか。答はイエス /
である。これは本当の話。本格的
にゴーが出たのだ。後は詰め、
というか最終的に発表できるま
でにやらないといけないう事
構あるのだ。これをきちんと始
末つけたい願が、しめやかに、
うやうやしく、仰々しく発表す
うからね。まだ、やったぞ、ざ
まー見ろ、こんだけ努力したん
だから絶対買えよな、とはい
えないのだが、あ、あれね、あ
のことは忘れてね、なんて事も
いなくてよさそうに言ったの
である。とりあえず、喜ぶべき事
なんだけど、まだ先があるしね。
徒然草に高名の木曾りつとい
う話があるの知ってる? 木曾
の得意人がいて、みんなでそ
のひとく木に登るのを見てるわ
けさ。木に登って登り終えてみ
んな拍手なんだけど、ある人は
きちんと降りるまで、心配して
たか。本当かな。ま、そんな
ような話で、何がしたいのか
という、木は後ちょっとで地



「おぼろげな未来」のゲーム画面（左側は「おぼろげな未来」のゲーム画面）

面だ、というところが人間気を抜いたりするから危ない、と。この計画も最後まで気を抜けないのであるな。

ま、先行き明るくなったのはいいけど、時間がかかりすぎてる事も確かで、何でも今やりたい、すぐやりたい、というおぼろげにはじけたいの一語なわけで、これはみんなも同じだと思う。なんとかしちくり〜という思いで毎日過ごしては

いる。

と、そういうわけでもうちょっとお待ちください、ささ、お茶でも召し上がっての、などという皆さんの茶飲み話につきおうてくだされ、というわけで、最後におなじみ、読者のお手紙なんかを紹介したいと思う。ここはアンケート用紙の「編集部へのメッセージ」欄からの抜粋なので、特別何も景品はない。でも、このコーナーについて何かいって



るものに関してはすべて目を通しているかんね。

「すげーじゃん、すげーじゃん！ 何かすごいでって、そりゃ「いーしょーくーはまだかいな？」のコーナーですよ。今月の記事を読んで、何かこうまくいえないけれど「河原でシーラカンスを釣りあげた」ような気分です。これからどうなるんだろう？ わくわく。とまあ、そんなわけでがんばってください！

というすごいお便りから。なにがすごいでって、「河原でシーラカンスを釣りあげた」ってどういう意味じゃ？ てわざとらしくおどろいていたりわからないふりしてるのは大人の悪いけど、本当はわかりすぎるくらいわかっている。ありがとう。でも、こんな比喩使える人ってどんな人なんだろう。一度会ってみたい気がする。次は怒濤のお便り第2部だ。

MSX界の希望の火となって燃え尽きよう！！

「いーしょーくーはまだかいな？」のコーナーはすごいですね。単に記事であるだけでなく行動を起こすところまでやるという具合いと「イタリティー」にほれました。これからもどんだんがんばってMSX界すべてをまきこむような日（G）な記事にしてほしいものです。人間ほめられてうれしくないはずはないのである。ま、ほめられるというか、期待されるとその分、プレッシャーあるんですけどね。

「編集部内での「ソーサリアン」移植計画（?）」を思うと夜も眠ることができないのでその内容を教えてください」というのもあったな。あ、それから「ほくは以前、MSXに「ソーサリアン」が出ないのを友達にバカにされた。だから、その友達を見返すために移植実現を目指してがんばってください。」

ふ〜む、でも「ソーサリアン」

より、友達のほうが大切かもしれないけど。

ちょっと深いのを。「前略、いやな事を伝えなければなりません。MSXの新規格を見て激怒した私は直接アスキーに電話しました。つながったのはMSXマガジン編集部だったんだけど。なぜ、VDPもモデルチェンジしなかったのか、という問いに対する答は開発人員が限られているので開発が追いつかず見送りになったとのこと。結局あの規格では2年たてばVDPもモデルチェンジしなくてはならないのは見えている。（中略）アスキーにMSXの火を絶やさないように魅力のあるハードを作ってくれと呼びかけてください。MSXにはあなたのように旗を掲げる人が今本当に必要なんです。」ふむ、責任を痛感しつつ来月に続くのだ。クリスマスはいよいよはほんとにまだかいな？

早く移植されるといいな



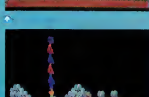
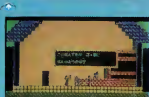
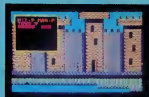
①あー、アスキー



②あー、もう待てない



③うーん、そ



On Sale

発売中のNewソフトを再チェック

いままでの地味で落ち着いた感じのものから、「エイヤッ!!」とイメチェンしたON SALE。発売されたソフトは2本しかないけど、91年も元気にいってまよっ!!

協力/J&P渋谷店、J&P町田店



(対応機種の記事の意味)無印はMSX 2/2+。●はMSX、MSX 2/2+。★はMSXターボR専用。▽はMSX-MUSICに対応したソフト。

10月15日から11月14日までに発売されたソフト

11月9日 ディスクステーション12月号(D)/
コンパイル/1,940円▽

「はっちゃんあやよさん2」「電脳学園III」「DPS SG」と、美少女ゲームいっぱいのおS。決して「ピーチアップ」ではない。

11月10日 野球道II (D: タケルでのみ販売)/
日本クリエイト/8,000円▽

自分が監督となり、チームを優勝にみちびく野球SLG。グラウンド内だけでなく、球団経営もしなくてはならないのだ。



○DSのタイトル画面はサンタさん♡



○BGMVのおおはしクリスマスイブ はん



○「野球道II」はユニフォームも自由自在



○スタメンを決める



○試合中の画面はこんな



○試合後は中井洋輔氏のアナが結果報告



来月からいよいよ新連載 ユーザーの主張(準備編)

先月までの「なんでもベスト10」にかり、新コーナー「ユーザーの主張」のはじまりだ。といっても、今月はまだ八ガキが集まっていないので、先月募集した「最近の美少女ソフトについて」の主張は来月号で発表するのでお楽しみに。

そんなわけで、先月号を読んでない人のために、もういちどこのコーナーの説明をしておこう。まず、編集部がテーマをひとつ決める。それに対するみんなの意見やら要望やらを八ガキに書いて送ってもらう。それを誌面で紹介する。ながれとしてはこんな感じだ。なんでもベスト10みたいにランキング形式をとるか、ほかの方法で発表するかそのへんはまだ未定。ただ、

みんなの主張をメーカー側に伝え、メーカー側の主張もあわせて載せてみたい。なんて思ったりもするのである。はたしてどんなコーナーになることやら。こうご期待。

ではここで、3月号のテーマの発表。つぎは「ソフトの価格について」で、みんなの主張を聞きたい。意見や要望のほかは「ソフト1本あたりの値段はいくらがてきとうか」を書いて送ってほしい。

あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「1月号ユーザーの主張」係まで(91年1月4日必着)。発表は91年3月号にて。たくさん八ガキ待ってるよ〜ん。バハ〜。

●12月号買ったベスト10:Mファンレタ出版者(3名)
(香川県)森本公裕(埼玉県)大久保智(兵庫県)植木肇



J&P渋谷店 売り上げベスト10

新装ON SALEってことで、売り上げベスト10の表もちょっと改訂。順位の変動がひとめでわかるように、アップダウンの矢印をつけてみた。ランキングのほうは、「グラムキャッツ」など再浮上組がめだつた。



▼J&P渋谷店売り上げベスト10

※	順位	前回順位	ソフト名	ソフトハウス名
↑	1	—	ディスクステーション12月号	コンパイル
↓	2	2	ソリッドスネーク	コナミ
↓	3	—	野球道II	日本クリエイト(タケル)
↓	4	3	大航海時代	光栄
↑	5	—	シュヴァルツシルトII	工画堂スタジオ
↑	6	—	三國志II	光栄
↑	7	—	グラムキャッツ	ドット企画
↑	8	—	ロボクラッシュ	システムソフト
↑	9	—	アレスタ2	コンパイル
↑	10	—	テトリス	BPS

※矢印は、前回からのアップ・ダウンをあらわします。

COMING SOON

コミンタメーン

新作情報満載

今月は

特別企画!!

新年号なんてCOMING SOONも模様かえ。今年も気合をいれて最新情報を紹介していくのでヨロシク。そこで今月は、127ページの発売予定表から期待の新作をピックアップ。ゲーム名だけでなく、どんなゲームなのか簡単な説明をくわえて紹介する特別企画だ。

91年期待の新作にスポットライト

SPOTLIGHT

提督の決断

光栄

■91年春発売予定

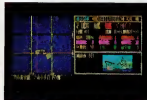
※画面はPC-98版です

「ランペルール」(今月10ページで紹介)につづく光栄の新作は、第二次世界大戦中が舞台のSLG「提督の決断」だ。

このゲームでのプレイヤーの役どころは、日本軍(または連合国軍)の司令長官。艦隊を率いて敵基地を占領し、敵の艦隊を全滅させるのが目的になっている。ただ敵基地を占領するだけでなく、自軍の基地を守ったり兵器をつくらったりと、戦略的な要素が強いゲームでもあるのだ。戦

闘時に「委任」というコマンドを選択すると、オートバトルになるのも特徴である。

シナリオは「真珠湾攻撃」「ソロモン沖海戦」「マリアナ沖海戦」など史実にもとづいたものが全部で9つ。勝利条件はシナリオによってそれぞれ異なっているぞ。音楽は「宇宙戦艦ヤマト」などの音楽でおなじみの宮川泰氏が担当。光栄のSLGファンのみならず、発売までもうしばらくの辛抱だぞ。



①第二次世界大戦が舞台のSLG



②主人公の視点から見た世界

ドラゴン・ナイトII

エルフ

■91年1月発売予定

※画面はPC-98版です

美少女ソフトで注目したいのが、「ドラゴン・ナイトII」。いうまでもなく、あの1作目の続編である。

主人公は、もちろんこの人ヤマトタケル。前作ではドラゴン・ナイト一族をぶったおし、ストロベリーフィールズ王国を救ったタケルが、今度はフェニックスの街で大活躍。魔王の塔に潜入し、あちこちにバラまかれた重物を拾いあつめ、モンスターと化した女の子たちの呪い

を解くというストーリーだ。

恋は3Dのダンジョンになっていて、その数は前作より増え、楽しい(大変な?)イベントもたくさん盛り。敵モンスターもみんな女の子になり、それぞれにテーマ曲までついちゃうくらい。女の子がいっぱいというところは、♥なシーンもマンマン満載ということ。さらに、今回はパーティを組んで戦っていくというから、ドキドキわくわく、お股モコモコまちがちなし。



③恋はこんなイロハな女の子たち



④冒険者のタッグを組んで

お話だけでもいいですか?

『電脳学園』に新作のウツサガ(?) 魔具のマニアクイズゲーム『電脳学園』。このシリーズの4作目の企画がもちあがっているらしい。手を変え品を変えならぬ、ネタを変えキャラデザインを変え……でがんばっているこの作品。はたして、次はどんな問題が出席されるのか? それを考えるとオタクたちは眠れない!!

91年期待の新作に スポットライト

前ページからのつづき

ひきつづき「期待の新作にスポットライト」なのだ。小さいスペースだけど、ゲームを買う参考になればもうけものだぞ。

X・na(キサナ)

フェアリーテール

■91年12月下旬発売予定

※画面はPC-88版です

3Dダンジョンの美少女RPG。モンスターにさらわれた女の子を助け出すため、塔に乗りこんでいくというお話。エッチもありあり。



聖戦士ダンバイン

ファミリーソフト

■91年1月12日発売予定

※画面はMSX2版です

アニメでおなじみの「聖戦士ダンバイン」のSLG化。発売日もようやく1月に決定。来月号では紹介できると思うのでお楽しみに。



お話だけでもいいですか？

エルフの豪華本が発売される10月1日からお知らせしており、今月の11日に「エルフ美少女アルバム」が発売されることになった。内容は、最新作「ドラゴンナイトII」の情報や未公開原画、そしてエルフのゲームに出演している女の子21人のデータをまとめた「美少女名鑑211」など、まるまる1冊エルフだけ。 →次ページへ

イルミナ!

カクテル・ソフト

■91年2月下旬発売予定

※画面はPC-88版です

フィールド型美少女RPG。主人公のパートナーを、3人の女の子から選んで遊べる。もちろん美少女いっぱい、エッチいっぱい♡



斬・夜叉円舞曲

ウルフチーム

■発売日未定

※画面はMSX2版です

邪悪な力に操られた信長・秀吉・家康と夜叉の対決を描いたSLG。シナリオは3種類。RPGの要素もふくんだゲームだ。



タッグ・オブ・ウォー

サイン・ソフト

■発売日未定

※画面はPC-88版です

発売予定表の未定の欄にドッキリ屋をおろしているこのゲーム。なかみはというと、なんとコンピュータとの綱引きゲームであった。



エリート

マイクロプロージャパン

■発売日未定

※画面はMSX2版です

7月号で紹介したワイヤーフレームのスペースシューティングAVG。発売日はいせんとして未定のまま。イギリス生まれた。



3Dプール

マイクロプロージャパン

■発売日未定

※画面はMSX2版です

手玉を中心に上下左右に自由に視点をとることができるビリヤード。これまでになリアルな画面を実現。これも7月号で掲載。イギリス製。



ファンタジーIV

スタークラフト

■91年1月発売予定

※画面はPC-88版です

おなじみのRPGシリーズ4作目。戦闘シーンは選択式でなく、チョコチョコ動かさまわって戦うようになった。物語は前作から20年後の設定。



星の砂物語

ティーン・オー

■発売日未定

※画面はMSX2版です

ペンションで起きた殺人事件の謎を解くサスペンスAVG。かわい女の子もたくさん登場し、たくさんエッチもあるぞ。



©ティーン・オー/星の砂物語

ポッキー2

ポニーテールソフト

■91年2月発売予定

※画面はPC-98版です

女生徒にいたずらをくりかえす怪人赤マントをやっつけろ! おなじみ、あの美少女ズコズコAVGの第2弾。今回もグッドよん♡



©ポニーテールソフト/ポッキー2

毎日がエッチ

ハート電子産業

■発売日未定

※画面はPC-98版です

千人斬り(わかんない人はお母さんに聞いてね)を目指し、かたづけしから女の子と♡しちゃうゲーム。それにしてもスゴ設定だなあ。



©ハート電子産業/毎日がエッチ

無敵刑事大打撃

ファミリーソフト

■発売日未定

※画面はPC-98版です

ブルトニウム密輸犯を捜すのが目的のAVG。とにかくコミカルでハチャメチャ。オマケにシモンキーがついてくるのも不穏だ。



©ファミリーソフト/無敵刑事大打撃

ランスⅡ

アリスソフト

■91年1月15日発売予定

※画面はMSX2版です

全6ステージの美少女RPG。魔法が使えたりバナーを組むことが可能になった。4人の魔法使いをエッチでたおすというのうれしい♡



©アリスソフト/ランスⅡ

レイ・ガン

エルフ

■発売日未定

※画面はPC-98版です

『ドラゴン・ナイトⅡ』のつぎに予定されているフィールド型美少女RPG。いままで以上にキレイなグラフィックになるそうなので期待。



©エルフ/レイ・ガン

いまのところ発売予定はない!

けど出してほしいこの2本!!

ブライ下巻

リバーヒルソフト



◎ぜひMSXでも発売を! (画面はPC-98版)

上巻の続編にあたるこのゲーム。スタッフもほぼそのままに、PC-98版が年内に発売される予定だ。しかし「MSXへの移植は大幅な仕様変更を必要とするため慎重に検討中」だと、なかなかとして移植してほしいと思うが、はたして……。

ジーザス2

エニックス



◎92年9月にジーザス2ブライ2と一緒にPC-98版。

なぜかMファン読者には「ジーザス」ファンが多い。そこでぜひとも発売してもらいたいの「ジーザス2」だ。PC-98版の絵を見ると、美しさに思わずため息。物語は、1作目のジーザス事件から2年後という設定だ。エニックスさん出して!

お話だけでもいいですか?

前ページから さらに、いけない部分まる出しの『袋とじ』までいちゃうんだから買わなきゃソノソノ。編集部TとHの本誌そっちのけでつくった「エルフ美少女アルバム」は、きれいなカバーがついて1,380円(税込)。エルフファンをはじめ、美少女ソフトファン必見の愛蔵本だぞ。

アリスソフト

もう、明けておめでたうか? 81年のアリスソフトの第1弾となるゲームは、「ランスII・叛逆の少女たち」です。あのランスとシルが、ついにMSX版で復活します。待ちくたびれた人ごみなさい。さっと満足いくものになります。(YUKIMI)

ホット・ビィ

渋谷のゲームセンターで「パラメデス」してたあなた。まだまだ修行が足りないわ! 1から6までのつづき後で一挙に5ライン消す社快さを味わってね。さあ、家に帰って特訓だ!! MSX2版「パラメデス」は、タケル専用で発売中よ!! (ゆきえ)

バーティースソフト

自由で自己主張のできる当ソフトハウスは、毎日たくさんの方が集まっています。そしていつのまにかスタッフの一員となってソフト開発に熱中しています。そんなスタッフが自信をもって開発中の美少女ゲーム「ビースト」が、キャラは来年発売です。(渋谷)

日本テレネット

待たせたな! 何かって、そりゃ「コラムス」に決まってるぢやねか。買う予定だった!? アンタはエライ。あの数珠の宝石たちが一体となって次々に消えていくさまは、それはもう至福の極み。こんな快感がMSXで味わえるなんて幸福者だぜ!! (たか)

ソフトハウスの



ソフトハウスの近況がわかるこのコーナー。今月は、なんと14社も登場のお年玉拡大版だぞ。ふつうじゃ聞けないソフトハウスの生の声をまんまとこぼれ!!

お年玉拡大版!!

ウェンディマガジン

「ピンクソックス」の看板娘まなみです。ナニいってんの、看板娘は私さやかよ! 「ピンクソックス4」ももうすぐ発売されるし、ゆかもいれて3人なかくピンクソックスの看板をしようというよ。(ピンクソックスキャスウまなみ・さやか・ゆか)

ガイナックス

3人のライバルをかわし、大宇宙を救うガンバスターのバレットになるのはキミだ。あの「電脳学園III」トップをねらえノがMSXでついに登場。鼻血噴水モノのグラフィックは出る、スタッフはたおれるわて、そりゃモード大騒ぎさっつ (負血な中村)

ディー・オー

いつのまにか美少女RPG「エクスタリア」を発売しているディー・オーです。11月の30日にはもうてただけど気がついてたかな? この調子で新作のAVG「星の砂物語」も発売するから、期待して待っててくださいね。(スタッフK)

マイティマイコンシステム

好評「プロ」の着シリーズの第3弾が発売になりました。これは上級者用(2級から3段を指す人)で、プロの感覚を育てる囲碁ソフトです。プロの対局をもとにつぎの一手を考えます。新機能「その手もあります」で、さらにおもしろくなりました。(越田)

グローティア

「エメラルド・ドラゴン」のMSX2版は12月上旬に発売されますね。イシュ・バーンの平和をけて戦うウォルシヤンとタムリン。そして仲間たちの活躍と、涼潔にみちあふれた長い旅を、ぜひぜひ楽しんでください。よろしく。(成田)

テクノポリスソフト

テクノポリス誌とフェアリーテール社で、ゲームを共同制作します。作品第1弾は、社大なスペースオペラAVG「ドラゴンアイズ」! MSXへの移植も検討中です。ニューブランド「GAMEテクノポリス」をよろしくお願します。(稲村しょう子)

もものきはうす

うふっ! もうすぐ楽しいクリスマス。ボーナスだってウッキウキ。彼に何をプレゼントしようか悩んで、もうドッキドキ。でも仕事もちゃんとかたづけられない。というわけで、「ピーチアップB」は「電脳学園III」がでると遊ぶぞー。(紫かすみ)

コンパイル

だも、コンパイルです。今回の「DS20号」は、2周年記念大出血の3枚組! しかも遊べる遊べる。価格はドーンと2,980円だ。14日には究極バズルゲーム「にゃんぴ」と「サムゲーム総集編」の合体した「DSデラックス3」が\$3,880円で登場。(田中じゃ)

ナムコ

冷たい木枯らしが冬の到来を告げる今日のごち。みなさまいかがお過ごしでしょうか? 冬の高速道路は、チェーン規制や速度規制などていいん走りにくいものです。そのウップンを晴らすため「F1道中記」でかつとんでください。(つゆき)

ハート

どもどもです。冬ですんえー。冬といえは年末年始。年末年始といえは何たる現実逃避だヨレイビョー! だつてだつて正月といひの新作がひとつもないんですもの。くすん。でも、81年こそザンバルぜいっ!! (自称大善伯のさっぽろモコモ)

ひとめで
わかる!

ソフト・ハード・本に関する最新情報000

MSX 新作発売予定表

この情報は
11月21日
現在のものです!

記号の意味★無印はMSX2+/2+。●はMSX、MSX2+/2+対応。★はMSXターボR専用。☐のついたソフトはMSX-MUSICに対応。とくに注意書きのないソフトはすべてターボRで動作可能です。

■ソフトと本 ※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日	タイトル(媒体)	メーカー名	予定価格
12月	8日	★FRAY(D)	マイクロキャビン/7,800円
	8日	FRAY(D)/マイクロキャビン	7,800円☐
	7日	ディスクステーション2(D)	コンパイル 2,800円☐
	7日	パラメテス(D:タケルでのみ販売)	ホット・ビー 4,800円☐
	上旬	エメラルド・ドラゴン(D)	パシオハウス クローティア 8,300円☐
	上旬	アズ・ユー・ライク やりなれ放談3(D)	全流通 6,800円
	11日	エルフ美少女アルバム(本)	徳間書店/1,380円(税込)
	12日	サルスランチVOL.3(D)	ピッツー 3,400円☐
	14日	DSテラックス3 じゃんび(D)	コンパイル 3,380円☐
	14日	ウィザードリィ3(D)	アスキー 9,800円
	14日	フリーコマンダーII(D)	アスキー 9,800円☐
	14日	コラムス(D)	日本テレネット/7,200円☐
	15日	ランペルール(R)/光栄	11,800円☐
	15日	ランペルール(R:サウンドウェア付)	光栄 14,800円☐
	15日	DPS SG(D)	アリスソフト 6,800円
	20日	ランペルール(D)/光栄	9,800円☐
	20日	ランペルール(D:サウンドウェア付)	光栄 12,200円☐
	中旬	★MSXView(R+D)	アスキー/9,800円
	21日	銀河英雄伝説II(D)	ボーステック/9,800円☐
21日	★シード オブドラゴン(D)	リバーヒルソフト 8,800円	
25日	ティル・ナ・ノグ(D)	システムソフト/8,800円☐	
下旬	花のももこ組(D)	日本物産 価格未定☐	
下旬	サークII(D)	マイクロキャビン 8,800円☐	
下旬	ピンクソックス4(D)	ウェンディマガジン 3,600円☐	
下旬	X・na(D)	フェアリーテール/8,800円	
?	●ガンゾウハンター(R+プラススター・メーター・レーザー)/アスキー	12,800円	
?	MSXのついでにクワイクのついでにクワイクのついでにクワイク	価格未定	
?	MIDI1 サルス(R+D)	ピッツー 19,800円	
91年1月	8日	MSX・FAN2月号(本)	徳間書店/価格未定
	11日	ディスクステーション2(D)	コンパイル/1,840円☐
	12日	聖戦士ダンバイン(D)	ファミリースoft/8,800円☐
	15日	ランスII 反逆の少女たち(D)	アリスソフト/8,800円
	25日	ミスティVol.7(D)	テータウエスト/5,000円
	25日	ビーチアップ8(D)/もものきはうす	3,800円☐
	下旬	キャル(D)	バーディーソフト/6,800円
	下旬	ピースト(D)	バーディーソフト/7,800円
	?	MSX-Datapack(本+D)	アスキー/12,000円

発売予定日	タイトル(媒体)	メーカー名	予定価格
91年1月	?	ファンタジーW(D)	スタークラフト/9,800円☐
	?	ドラゴン・ナイトII(D)	エルフ/7,800円
2月	8日	MSX・FAN3月号(本)	徳間書店/価格未定
	8日	ディスクステーション2(D)	コンパイル/2,380円☐
	中旬	[ドラゴンシティ]X指定(D)	フェアリーテール/6,800円
	中旬	秘宝ゴルフに賭けて(D)	フェアリーテール/7,800円
	下旬	イルミナ(D)	カクテル・ソフト/6,800円
?	ポッキー2(D)	ポニーテールソフト/7,800円	
3月以降と発売日未定	火星甲殻団(D)	アスキー/価格未定	
	斬 夜叉刀舞曲(D)	ウルフチーム/価格未定☐	
	レイ・ガン(D)	エルフ/6,800円	
	提督の決断(R)	光栄/価格未定☐	
	提督の決断(D)	光栄/価格未定☐	
	信長の野望 武将風雲録(R)	光栄/価格未定☐	
	信長の野望 武将風雲録(D)	光栄/価格未定☐	
	雪の国クルージュ(D)	ザイン・ソフト/8,800円	
	タッグ・オブ・ウォー(D)	ザイン・ソフト/価格未定	
	麻雀格空 天竺への道(R)	シャノール/価格未定☐	
	夜の天使たち(D)	ジャスト/8,800円	
	星の砂物語(D)	ティアー・オー/6,800円☐	
	宇宙翔けるビジネスマン(D)	全流通/6,800円	
	倉庫番リベンジ(仮称)(D)	発売元未定/価格未定	
	●ワンダーボーII モンスターランド(R)	日本ネクスタ 7,800円	
毎日があっち(D)	ハート電子産業/7,200円☐		
ピバ・ラスベガス(D)	ハル研究所/価格未定		
シンセサウルスVer.3.0(D)	ピッツー/価格未定☐		
スコアサウルス(D)	ピッツー/価格未定		
無敵刑事大撃 史上最大の犯罪(D)	ファミリースoft 7,800円		
エフェア アド リオラ ジェニウム アム ダークス(D)	ブレイン/価格未定		
3Dボール(D)	マイクロプローズジャパン/価格未定		
エリート(D)	マイクロプローズジャパン/価格未定		

ASCII

海戦をリアルにシミュレートしたSLG「フリートコマンダー」が、ついにMSXユーザーの前に登場する。プレイヤー諸君に課せられた使命は、戦艦、空母、航空機隊等によって編成されたプロトン帝国連合艦隊を指揮し、敵アルゴン連邦艦隊に打ち勝つこと。

いち早く敵艦隊を発見し、あらゆる局面に対応する戦略を立てることが勝利への鍵となる。諸君の健闘を祈る。

12月14日、 攻撃作戦発動

500近くに及ぶ艦船、航空機の性能は、1940年代の実装データを元に設定されている。

項目	敵艦隊	自艦隊
艦隊名	アルゴン連邦艦隊	プロトン帝国艦隊
艦種	45/45	10/10
艦隊数	7/24	10/10
艦隊規模	250	100
艦隊レベル	20	10
艦隊経験値	100	10

海大型潜水艦 伊182

潜航中は発見されずに敵を攻撃できる。ただし電力消費が大きいので、潜航時間に制限がある。

項目	敵艦隊	自艦隊
艦種	45	10
艦隊規模	10/10	10/10
艦隊レベル	20	10
艦隊経験値	100	10
艦隊名	アルゴン連邦艦隊	プロトン帝国艦隊

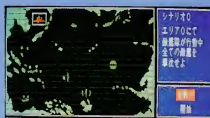
金剛型戦艦 霧島

戦艦は攻撃力・防御力共に最強のユニットになる。一般的に運力は遅いが金剛型はこの欠点を補った高速の巡洋戦艦である。

項目	敵艦隊	自艦隊
艦種	45	10
艦隊規模	10/10	10/10
艦隊レベル	20	10
艦隊経験値	100	10
艦隊名	アルゴン連邦艦隊	プロトン帝国艦隊

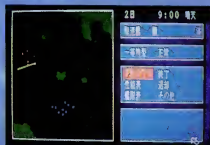
95式艦上爆撃機

250キロ爆弾2発を搭載可能。艦船や都市への攻撃力は絶大だが、戦闘機隊による攻撃には弱い。



戦闘力は、戦艦0 空母0 潜水艦0 戦艦2 駆逐艦8 潜水艦0
飛行機0 航空機0 と表示されます。FS

キャンペーンモードは15の連続したシナリオによって構成されている。



戦艦、航空機の位置は、レーダーによる探知範囲に入らなくてはならない。



戦闘シーンはアニメーション画面になる。砲声、機銃音等のSEもリアル。

本格派海戦シミュレーション

フリートコマンダーII

黄昏の海域

12月14日発売 価格9,800円(別途送料がかかります)

対応機種 MSX2 (VRAM128K) MSX2+、TurboRでも動作します
メディア：2メガROM

- データセーブ用にディスクドライブまたはPAC、FM PACが必要です。
- MSX-MUSIC対応 FM音源でリアルなサウンドが楽しめます。
- 完全マウス対応 マウスがあればより快適にゲームをプレイできます。

「竜の末裔、ここに眠る。帰還せしもの邪

暗黒空間ヘルゲイトからの異形の侵略者は、
ついに地上制圧を完成しつづつた。
地上を救えるのは太古の守護神である竜の血を
受け継ぐものだけだ。
「生命の仮面」を抱き、今“竜戦士”が目覚める。



竜戦士は、全8エリアを戦い進む。次々と襲い来るモンスター達は120種以上。世界各地に点在するモンスターを封印し、最終目的地「ヘルゲイト」へと至る。



各エリアで竜戦士の行く手に立ちちはたかるグロテスクな超大型モンスター。待ち受ける様々な罠。



竜戦士は倒した敵の一部と能力を融合させて、パワーアップする。敵キャラの属性とパーツ変化の組み合わせによる豊富なバリエーション。

●PCMによるリアルな音声出力、R-MACSによる迫力のBGM全40曲

*R-MACS(リバーヒルソフト・メディアアレンジメント&コンポーズ・システム)とは、製作過程をMIDIでトータル管理。作曲、編曲から、内蔵音源での音声作成、ゲームBGMの最終仕上げまでをプロミュージシャンの手で行える音楽製作システムです。

12月14日発売予定

3.5"-2DD(3枚組)

FM音源対応

標準価格8,800円(税別)

MSX R
turbo 専用

- たぐいまるスタッフを募集中です。詳しくは、人事担当・城内(しろうち)まで。
- 当ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。
- ☎092-771-0328 13:00-17:00(土・日・祭日を除く)
- 上記時間外は(トークインフォメーション)よりいろいろな情報をテレフォンサービスでお届けします。
- 当照をご希望の方は現金書留でお申し込みください。(送料無料)



株式会社 リバーヒルソフト

福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
〒810 TEL.092-771-3217

悪なれば、我は目覚め、迎え伐たん。願わむば、我に永却の眠りが与えられんことを。」

Seed of Dragon

シード オブ ドラゴン

— 魔の末裔 —

1993 12 21

Panasonic

ターボRが、MSXの楽しさを加速する。

ターボRの実力①

最新機種に比べて高速CPUも
R-800 搭載、ゲームも
ワープロも、サクサクと



ターボRの実力②

PC用ソフトも動作が速く、しかも
MSXが、コトバをしゃべるのだ!

ターボRの実力③

MSX-DOS2搭載、メインRAM
256KB。これは貴重な機能だ。



NEW

これは、MSXの恐るべき進化だ。CPU処理
速度は従来の10倍、内蔵メモリ容量は4倍、
しかもワープロの音声ガイドや、デジトーク機
能など驚異の機能を満載。MSXをますます
面白くする史上最強のマシンが、いま誕生した。

A1ST

パナソニック **MSX** パソコン
FS-A1ST 標準価格 87,800円(税別)

※標準価格に比べて最高約20%の高速処理が可能。従来のBASICソフトも
その約20%程度で実行(他社製)※さらに進化したMSX-DOS2を標準搭載
(MS-DOS Ver.2.0相当)。従来の従来のMSX-DOS1(システム)より約10%
256KB、標準価格の低いソフトが実行可能。※音声ガイドは、MSX-DOS2
ソフト専用機能。MSX-DOS2のみ。登場人物の音声も追加。※内蔵「デジトーク」
ソフト。対話機能で音声ガイダンス。電子システムソフト。標準価格に
含まれる。

MSX パソコンは、MSX1、MSX2、MSX2+のソフトも使用できます。

※MSX-DOS2はMSX-DOS2.2の改良版です。MSX-DOS2は144KBソフトが
標準価格です。※MSX-DOS2.2はMSX-DOS2.2の改良版です。MSX-DOS2.2は144KBソフトが
標準価格です。MSX-DOS2.2はMSX-DOS2.2の改良版です。MSX-DOS2.2は144KBソフトが
標準価格です。

心の通った技術者

Human Electronics 松下電器産業株式会社



MSX JANUARY 1991 特集 MSX2+ 新機種登場 編者 大田和夫 編集 高橋 隆行 監修 藤田 孝一 発行 徳間書店 〒100 東京都千代田区千代田1-10-1 電話(03)4331-1000